

Table of Contents

1.Introduktion.....	4
2.Grundegenskaperna.....	5
2.1.Genomgång av grundegenskaper.....	5
2.1.1.Fysiska.....	5
2.1.1.1.Sega muskler.....	5
2.1.1.2.Explosiva muskler.....	5
2.1.1.3.Vighet.....	6
2.1.1.4.Kondition.....	6
2.1.1.5.Immunförsvar.....	6
2.1.1.6.Läkekött.....	6
2.1.2.Mentala.....	6
2.1.2.1.Koncentration.....	6
2.1.2.2.Uthållighet.....	7
2.1.2.3.Smärttålighet.....	7
2.1.3.Intelligenser.....	7
2.1.3.1.Logisk/matematisk intelligens.....	7
2.1.3.2.Visuell/spatial intelligens.....	7
2.1.3.3.Lingvistisk intelligens.....	8
2.1.3.4.Musikalisk intelligens.....	8
2.1.3.5.Kroppslig/kinestetisk intelligens.....	8
2.1.3.6.Intrapersonell intelligens.....	8
2.1.3.7.Interpersonell intelligens.....	8
2.1.4.Sinnen.....	9
2.1.4.1.Ljussyn.....	9
2.1.4.2.Värmesyn.....	9
2.1.4.3.Hörsel.....	9
2.1.4.4.Sonar.....	9
2.1.4.5.Känsel.....	9
2.1.4.6.Smak.....	9
2.1.4.7.Lukt.....	10
2.2.Grundegenskaps variabler.....	10
2.2.1.Grundvärdet.....	10
2.2.2.Åldersvärde.....	10
2.2.3.Träningsvärde.....	10
2.2.4.Övriga värden.....	11
2.2.5.Summa.....	11
2.3.Träning av grundegenskaper.....	11
2.3.0.1.Träningspoäng.....	11
2.3.0.2.Att Öka och minska en egenskap.....	12
3.Personlighet.....	12
3.1.Personlighetsdrag.....	12
3.1.1.Genomgång av personlighetsdragen.....	13
3.1.1.1.Finkänslig - burdus.....	13

3.1.1.2.Blyg – exhibitionistisk.....	14
3.1.1.3.Sävlig - neurotisk.....	14
3.1.1.4.Feg – övermodig.....	15
3.1.1.5.Osäker – självsäker.....	15
3.1.1.6.Godtrogen - misstänksam.....	15
3.1.1.7.Sanningsenlig - lögnaktig.....	15
3.1.1.8.Filantropisk - Egocentrisk.....	15
3.1.1.9.Tystlåten – pratglad.....	15
3.1.1.10.Humorfri – skämtsam.....	16
3.1.1.11.Jordnära - filosofisk.....	16
3.1.1.12.Religös - ateistisk.....	16
3.1.1.13.Blödig – kallblodig.....	16
3.1.1.14.Förlåtande - oförlåtande.....	16
3.1.1.15.Pedantisk – slarvig.....	16
3.1.1.16.Tålmodig – otålig.....	16
3.1.1.17.Givmild – snål.....	16
3.1.1.18.Arbeitsam – lat.....	16
3.1.1.19.Sällan arg – ofta arg.....	17
3.1.1.20.Liten ilska – stor ilska.....	17
3.2.Egenheter.....	17
3.3.Att rollspela drag och egenheter.....	17
4.Färdigheter.....	17
4.1.Färdighetsvariabler.....	17
4.1.1.Grundvärde.....	18
4.1.2.Träningsvärde.....	18
4.1.3.Övriga värden.....	18
4.1.4.Summa.....	18
4.2.Träning av färdigheter.....	18
4.2.1.Användning av färdighet.....	19
4.2.2.Träning av färdighet.....	20
4.2.3.Träna andra i färdighet.....	20
4.3.Användning av färdigheter.....	21
4.3.1.Att lyckas med en handling.....	21
4.3.2.Svårighetsgrader.....	21
4.3.2.1.Självklart (0-2).....	21
4.3.2.2.Mycket lätt (3-7).....	22
4.3.2.3.Lätt (8-12).....	22
4.3.2.4.Normalt (13-17).....	22
4.3.2.5.Svårt (18-22).....	22
4.3.2.6.Mycket svårt (23-27).....	22
4.3.2.7.Extremt Svårt (28-32).....	22
4.3.2.8.Vansinnigt (33-37).....	22
4.3.2.9.Absurt (38-).....	23
4.3.3.Hur väl lyckas handlingen?.....	23
5.Utrustning.....	23

5.0.1. Variablerna.....	23
5.0.1.1. Bruksnamn.....	23
5.0.1.2. Fullständigt namn.....	23
5.0.1.3. Beskrivning.....	24
5.0.1.4. Skick.....	24
5.0.1.5. Lyxighet.....	24
5.0.1.6. Kvalitet.....	25
5.0.1.7. Grund värde.....	25
5.0.1.8. Vikt.....	25
6. Strid.....	25
6.1. Turordning.....	26
6.2. Handlingar.....	26
6.2.1. Närstridsvapen.....	26
6.2.1.1. Avvakta.....	27
6.2.1.2. Söka lucka.....	27
6.2.1.3. Finta attack.....	28
6.2.1.4. Göra utstött.....	28
6.2.1.5. Oskadliggöra.....	28
6.2.1.6. Kraftfullt anfall.....	28
6.2.2. Avståndsvapen.....	29
6.2.2.1. Avvakta.....	30
6.2.2.2. Sikta.....	30
6.2.2.3. Nedhållande eldgivning.....	30
6.2.2.4. Skjuta för att skada.....	31
6.2.2.5. Skjuta för att döda.....	31
6.2.2.6. Ladda om.....	31
6.2.2.7. Inget.....	31
6.2.2.8. Sätta sig i rörelse.....	31
6.2.2.9. Kasta sig i skydd.....	31
6.2.2.10. Parera projektilen.....	32
6.3. Rustningar.....	32
6.4. Skador.....	32
7. Kapitalnivå.....	32
8. Utrustningsnivå.....	33
9. Utbildningsnivå.....	33

1.Introduktion

Regelhäftet är uppbyggt som ett uppslagsverk, det är alltså inte gjort för att läsas från pärm till pärm. Tanken är snarare att du skall slå upp ett avsnitt och läsa in dig på det området bara. Nybörjare hänvisas istället till häftena Spelarens Guide respektive Spelledarens Guide.

2. Grundegenskaperna

Karaktärerna i spelvärlden är definierade utifrån en mängd olika variabeltyper, vilka i sin tur innehåller faktiska variabler. En av dessa variabeltyper är grundegenskaperna. Dessa är tänkta att symbolisera grundläggande fysiska och psykiska förmågor hos karaktärerna, så som hur starka och smidiga dom är, hur bra dom motstår sjukdomar, hur lätt dom har för att tala inför andra människor och hur lätt dom har för logisk problemlösning. Grundegenskaperna är givetvis grova förenklingar av verkligheten, men ger ändå en tillräckligt god simulering för ett spel.

2.1. Genomgång av grundegenskaper

För att ge en ide om vad de olika grundegenskaperna är bra till kommer här en genomgång av dem. Grundegenskaperna är indelade i ett antal kategorier som för samman relaterade egenskaper. Kategorierna är fysiska egenskaper, mentala egenskaper, intelligenser och sinnen.

2.1.1. Fysiska

De fysiska grundegenskaperna rör, som namnet kanske antyder, rent kroppsliga egenskaper som hur mycket muskler rollpersonen har och hur bra kondition han/hon har.

2.1.1.1. Sega muskler

I spelet är den traditionella grundegenskapen styrka uppdelad i två separata egenskaper. De sega musklerna motsvarar dock det som normalt brukar menas med styrka i rollspelssammanhang. Egenskapen simulerar rollpersonens råa styrka och avgör hur stora vikter han/hon kan lyfta.

2.1.1.2. Explosiva muskler

De explosiva musklerna är en egenskap som avgör hur snabbt rollpersonen kan maximera sin muskelanvändning. En 100 meterslöpare, höjdhoppare och armbrytare behöver explosiva muskler till exempel.

2.1.1.3.Vighet

Denna grundegenskap är ett mått på hur vig rollpersonen är. Med andra ord avgör den om rollpersonen kan gå ner i spagat eller sätta ner händerna i marken när han/hon står upp. En gymnast kan antas ha en hög nivå av vighet.

2.1.1.4.Kondition

Konditionen avgör hur mycket syre rollpersonens lungor kan ta upp. På så sätt avgör egenskapen hur länge rollpersonen orkar springa och kan hålla andan. Alla utövare av fysiskt ansträngande aktiviteter, så som idrottsmän, kan antas ha ett bra värde i denna egenskap.

2.1.1.5.Immunförsvar

Grundegenskapen immunförsvar är tänkt att simulera hur bra motstånd mot sjukdomar och infektioner rollpersonen har. Detta är väl knappast en egenskap som går att träna upp tänker du kanske. Träna i vanlig bemärkelse går kanske inte, men genom att äta rätt kost och vara bland människor till exempel byggs rollpersonens immunförsvar upp. I rollspelssammanhang finns även olika sorters intelligenta varelser som kan spelas av spelarna och som har olika bra motståndskraft mot sjukdommar. Denna egenskapen går inte träna upp på vanligt sätt.

2.1.1.6.Läkekött

Läkekött är en grundegenskap som än mer än immunförvaret kan anses som en egenskap som inte går att träna upp. I vilket fall som helst så bestämmer den hur snabbt rollpersonens skador läker och liksom immunförsvaret omges den av specialregler för träning av egenskapen.

2.1.2.Mentala

Gruppen av egenskaper som kategoriseras som mentala rör allmängiltiga psykologiska saker som koncentrationsförmåga och smärttålighet.

2.1.2.1.Koncentration

Rollpersonens förmåga att inrikta sin tankeverksamhet på en enda sak oavsett mängden distraktion i omgivningen avgörs i denna grundegenskap.

Att lägga ett gigantiskt pussel, höra vad som sägs i en film i ett rum fullt av pratande människor eller att plugga inför ett prov är exempel på aktiviteter som kräver koncentration.

2.1.2.2.Uthållighet

Uthållighet handlar om att kunna se ett mål framför sig och sedan uppnå detta, att bita ihop och fortsätta sin strävan oavsett de umbäranden som man utsätts för. En maratonlöpare behöver uthållighet för att klara sig igenom loppet och en forskare behöver uthållighet för att fortsätta sitt sökande efter svar. Uthållighet rör alltså både fysiska och psykiska aktiviteter.

2.1.2.3.Smärttålighet

Hur mycket smärta tål rollpersonen innan han/hon svimmar? Smärttåligheten avgör kort och gott detta.

2.1.3.Intelligenser

Gruppen intelligenser är modellerad utifrån forskaren Howard Gardners teori om de sju intelligenserna. Därför skiljer grundegenskaperna i denna kategori sig mycket från vad som traditionellt sett menas med intelligens i rollspel.

2.1.3.1.Logisk/matematisk intelligens

Den logisk/matematiska intelligensen avgör helt enkelt hur bra rollpersonen är på logisk problemlösning och matematik. En astronom eller ingenjör har god nytta av sin logiska/matematiska intelligens.

2.1.3.2.Visuell/spatial intelligens

Visuell/spatial, eller rumslig, intelligens behandlar förmågan att kunna skapa bilder i tanken. Ett exempel på test som prövar den spatiala intelligensen är när du visas en bild på en geometrisk figur och sedan ges ett antal andra figurer, varav en är samma geometriska figur som den första, fast sedd ur en annan vinkel. Exempel på färdigheter som kräver en spatial intelligens är lokalsinne, att teckna, spela schack och problemlösning.

2.1.3.3.Lingvistisk intelligens

Lingvistisk intelligens avgör rollpersonens förmåga att uttrycka sig med hjälp av språket. Egenskapen är viktig för författare och personer som vill kunna memorera text, men på en fundamental nivå är den viktig för alla medlemmar av ett samhälle eftersom det är genom språket all kommunikation sker med andra individer.

2.1.3.4.Musikalisk intelligens

Att kunna skapa musik, följa med i rytmer och lära sig spela en låt genom att enbart lyssna på den är bevis på en musikalisk intelligens.

2.1.3.5.Kroppslig/kinestetisk intelligens

En idrottare eller dansare är exempel på personer som har en hög kroppslig/kinestetisk intelligens. Egenskapen avgör hur god kroppskontroll rollpersonen har och hur väl han/hon kan utnyttja sin muskelmassa. Den kroppsliga/kinestetiska intelligensen handhar också rollpersonens förmåga att helt fysiskt förstå hur en apparat fungerar, att kunna plocka isär en motor och sedan sätta ihop den igen, tyder alltså en god förmåga inom området.

2.1.3.6.Intrapersonell intelligens

Det som normalt sett brukar klassificeras som personlighet eller karisma i rollspel faller in under två av Gardners definitioner av intelligenser. Den första, den intrapersonella intelligens handlar om rollpersonens självkännet. Förmågan att skilja mellan olika känslor, namnge dem, översätta dem till symboliska koder och skapa kontakt med dem, för att på så sätt kunna förstå och styra sitt beteende, kännetecknar en person med hög intrapersonell intelligens. En skådespelare är exempel på person som har nytta av en hög intrapersonell intelligens.

2.1.3.7.Interpersonell intelligens

Precis som den intrapersonella intelligensen faller denna in under det som normalt sett klassificeras som personlighet eller karisma i rollspelssammanhang. Då intrapersonell intelligens handlar om det inre handlar den interpersonella intelligensen om det yttre. Kärnan i den är förmågan att se och göra skillnad mellan andra individer, särskilt då att uppfatta deras känslotillstånd och tolka deras motiv och avsikter. Vid en förhandling kan det således vara bra med en hög interpersonell intelligens.

2.1.4.Sinnen

Grundegenskaperna som kategoriseras under sinnen utgör alla en förmåga att uppfatta sin omgivning. I denna kategorin, mer än de andra, är det vanligt att olika varelser inte har tillgång till alla egenskaperna.

2.1.4.1.Ljussyn

Detta sinnet är tänkt att simulera den vanliga mänskliga typen av syn, det vill säga förmågan att se samma färgspektra.

2.1.4.2.Värmesyn

Värmesynen är ett synsinne som låter rollpersonen se de ljusfrekvenser som värme utstrålar.

2.1.4.3.Hörsel

Hörsel avgör helt enkelt rollpersonens förmåga att uppfatta ljudvågor.

2.1.4.4.Sonar

Rollpersoner utrustade med sonar har förmågan att orientera sig genom att utstötta högfrekventa ljudvågor och sedan analysera dessa när de studsar tillbaka på omgivande föremål. En fladdermus är exempel på varelse med naturlig sonar.

2.1.4.5.Känsel

Förmågan att känna värme, beröring och liknande är sammanfattade i sinnet känsel.

2.1.4.6.Smak

Att simulera förmågan att känna smaker är detta sinnets funktion.

2.1.4.7.Lukt

Lukt handhar förmågan att kunna känna lukter.

2.2.Grundegenskaps variabler

Varje grundegenskap består av ett antal variabler som bestämmer olika aspekter av grundegenskapen och summan av dessa utgör rollpersonens förmåga i grundegenskapen. Delvariablerna består av följande:

- Grundvärde
- Åldersvärde
- Träningsvärde
- Övriga värden
- Summa

2.2.1.Grundvärdet

Grundvärdet i en egenskap är tänkt att motsvara den naturliga fallenhet en person kan ha för en viss sak. Detta värde bestäms av rollpersonens befolkningsgrupp och uppväxt, efter uppväxten kommer denna variabel ej att kunna ändras igen.

2.2.2.Åldersvärde

En persons ålder påverkar i stor utsträckning hans/hennes förmågor, denna variabel är till för att föra in detta faktum i spelet. Hur åldern påverkar de olika grundegenskaperna är beroende av befolkningsgruppen, du finner denna informationen i tabell x.

2.2.3.Träningsvärde

Så här långt har inte spelaren kunnat påverka sin rollpersons förmågor i någon större utsträckning, vilket det blir ändring på med denna variabel. Träningsvärdet visar hur mycket rollpersonen tränar sig i en specifik grundegenskap. Träningsvärdet kan ha ett värde mellan -5 och 6, där -5 innebär att rollpersonen aldrig använder egenskapen och 6 är en nivå endast elitidrottare, nobelpristagare och andra högpresterande individer kommer

upp i.

2.2.4.Övriga värden

Under övriga värden kommer alla andra effekter som kan påverka en grundegenskap så som skador, sjukdomar och droger.

2.2.5.Summa

Här summeras helt enkelt de övriga värdena.

2.3.Träning av grundegenskaper

2.3.0.1.Träningspoäng

Genom att utföra aktiviteter som stimulerar en viss egenskap tilldelas rollpersonen träningspoäng. Var tredje månad kontrolleras summan av dessa poäng för att avgöra om rollpersonen ökat, minskat eller håller sin nuvarande nivå i grundegenskapen.

Här följer en tabell över poäng som behövs för de olika träningsvärdena:

Träningsvärde	Träningspoäng
-5	0
-4	50
-3	100
-2	200
-1	400
0	800
1	1200
2	2000
3	3000

4	4500
5	6500
6	9000

Och här följer en tabell över hur många träningspoäng olika aktiviteter ger

Aktivitet	intensitet	Träningspoäng per timme
Mycket låg		2
Låg	4	
Normal		6
Hög	8	
Mycket hög		10

2.3.0.2. Att Öka och minska en egenskap

Som redan nämnts kontrolleras rollpersonens träningspoäng i de olika grundegenskaperna var tredje månad. Om de vid detta tillfället understiger den nuvarande nivån kommer de då att minskas ett steg, egenskapen går alltså inte ner till den nivån som rollpersonen ligger på utan går ner en nivå. Till exempel om en rollperson har träningsvärde 2 i kondition och 700 träningspoäng så kommer konditionens träningsvärde att sänkas till 1 och inte -1. Samma förhållande gäller vid ökning av värdet.

3. Personlighet

För att främja rollspelande består en karaktär även av ett antal personlighetsdrag och egenheter som tillsammans i viss mån visar hur karaktären skall bete sig. Med hjälp av dessa variabler blir det därmed lättare för spelledaren att avgöra om en spelare rollspelat sin rollperson bra.

3.1. Personlighetsdrag

Varje personlighetsdrag pendlar mellan två ytterligheter och definieras av ett värde mellan 0 och 20. Där värdet 0 betyder att rollpersonen har en sjuklig läggning mot den första ytterligheten och 20 en lika sjuklig läggning

mot den andra ytterligheten. I personlighetsdraget frikostig – snål till exempel skall värdet 20 innebära att rollpersonen var i klass med Joakim von Anka eller Krösus Sork. Medan ett värde på 0 å andra sidan skulle innebära att rollpersonen hellre själv svalt ihjäl än att han/hon avstod från att skänka pengar till en okänd tiggare. Ett värde mellan 8 och 12 utgör det som skulle kunna kallas en intetsägende och normal hållning till draget.

3.1.1.Genomgång av personlighetsdragen

För att förstå innebörden av de olika personlighetsdragen följer här en genomgång av dem och deras ytterligheter.

3.1.1.1.Finkänslig – burdus

Hur mycket tar du hänsyn till situationen och andra människors känslor och kultur? En burdus person för fram sitt budskap rakt på sak utan att ta hänsyn till dessa saker, medan en finkänslig person å andra sidan lindar varsamt in sitt budskap i situationen och de andra människornas känslor och kultur. Observera att dragen inte säger något om personens förmåga att bedöma andra människors känslor utan enbart handlar om hur mycket han/hon tar hänsyn till dem.

Kända finkänsliga personer: En stereotypisk homosexuell man är en mycket finkänslig person.

Kända burdusa personer: En stereotypisk viking kan minst sagt sägas vara en aning burdus. Gimli i sagan om ringen och alla andra dvärgar i Midgård (och dess kopior i andra fantasyvärldar för den delen). Kramer i Seinfeld är också en variant på en burdus person.

Tips för finkänsliga: Har någon i sällskapet tendensen att alltid börja sjunga på fyllan och sjunger han/hon hjärtskärande illa ovanpå detta? Då har du ett svårösligt dilemma framför dig, för du vill absolut inte såra personens känslor. Tänk alltid efter en extragång på hur andra personer kommer uppfatta det du skall till att säga.

Tips för burdusa: Kommer du på ett bra skämt? Häv ur dig det då! Om det skadar någons känslor? Äsch vem bryr sig, lite får man ju tåla! Din personlighet kan även med fördel ta fysiska uttryck, varför inte rapa ljudligt efter en måltid och dra av en riktig fis när det trycker på?

3.1.1.2.Blyg – exhibitionistisk

Flammar dina kinder röda varje gång du skall göra något inför en samling människor? I så fall ligger ditt drag mot ytterligheten blyg, en blyg person känner sig obekväm när han/hon framträder med sin person och/eller fysiska kropp, särskilt i stora folksamlingar. En exhibitionistisk person å andra sidan strävar efter att alltid få vara i allas blickfång.

Kända blyga personer: Blyger i Snövit och de sju dvärgarna är ett arketypiskt exempel på en mycket blyg person.

Kända exhibitionister: Att bli känd handlar ju om att ha en viss grad av exhibitionism i sig, så de flesta kändisar kan antas ha ett värde större än 13. Extrema exhibitionister kan till exempel röra sig om människor som springer in på idrottsarenor nakna eller klär sig i riktigt uppseendeväckande kläder.

Tips för blyga: Gör dig osynlig, led bort uppmärksamheten från dig som person. I ett samtal vill du leda uppmärksamheten till ämnet och i ett framträdande till ett objekt eller en annan person. Detta betyder inte att du alltid skall vara tyst, en tystlåten person behöver inte vara blyg. Klä dig lite tråkigare och mer intetsägande än genomsnitts personen, minimera användandet av kroppsspråk eller åtminstone din medvetenhet om kroppsspråket.

Tips för exhibitionister : Ta plats, se till att världen inte glömmar bort att du existerar. Detta behöver nödvändigtvis inte uppnås genom att prata, en pratkvare är inte automatiskt en exhibitionist. Kläder och frisyren är viktiga attribut om du vill dra till dig främlingars blickar, desto mer chockerande desto bättre, det finns inget som heter smaklöst. Ett överdrivet kroppsspråk kan också vara till hjälp.

3.1.1.3.Sävlig – neurotisk

En sävlig person låter allt ha sin gilla gång, allt ordnar sig i slutändan ändå så varför stressa upp sig? En neurotisk person å andra sidan är extremt nervös och uppjagad, minsta lilla incident kan generera ett totalt sammanbrott.

Kända sävliga personer: Nalle Puh, Skalman i Bamse

Kända neurotiska personer: Hudson i Aliens, Nasse i Nalle Puh, Tweek i South Park

Tips för sävliga: En viktig sak att tänka på är att lat och sävlig inte är samma sak, din karaktär kan alltså gärna utföra saker. Det det handlar om är istället att sakerna du tar dig för, till allas förtret, tar evigheter att utföra. Spelar du ut din sävlighet bra så kommer dina medspelare önska att du var lat. En rollperson med en hög grad av sävlighet låter sig inte ens stressas upp i akuta situationer. Detta kan du exempelvis spela ut genom att alltid hamn på efterkälken när ni flyr från någon fara.

Tips för neurotiska: Låt din nervositet och stress variera i styrka, till exempel kan en hektisk och farlig situation gärna starta en neuros. Men för att skapa en mer neurotisk bild av din karaktär kan du med fördel ibland även bryta ihop när de andra minst anar det. Själva det neurotiska beteendet kan ta sig uttryck genom att du pratar osammanhängande och snabbt, har ett ryckigt kroppsspråk, har ryckningar i ansiktet och/eller har någon fras som du upprepa halvt om halvt för dig själv mitt i meningar.

3.1.1.4.Feg – övermodig

En övermodig person ger sig in i en situation utan att först fundera över oddsen för att situationen skall utveckla sig bra. En feg person å andra sidan ger sig inte in i en situation utan att först vara helt övertygad om dess säkerhet. Situationen kan röra sig om allt från en strid till val av aktie att köpa. Personlighetsdraget rör sig alltså inte enbart om hur vida rollpersonen är en god kämpe eller inte.

Kända fega personer: Lille Skutt i Bamse, Nasse i Nalle Puh

Kända övermodiga personer:

Tips för fega: Ta alltid det säkra före det osäkra.

Tips för övermodiga:

3.1.1.5.Osäker – besserwisser

Kända osäkra personer:

Kända besserwissers:

Tips för osäkra:

Tips för besserwissers:

3.1.1.6.Godtrogen – misstänksam

Kända godtrogna personer:

Kända misstänksamma personer:

Tips för godtrogna:

Tips för misstänksamma:

3.1.1.7.Sanningsenlig – lögnaktig

3.1.1.8.Filantropisk – Egocentrisk

3.1.1.9.Tystlåten – pratglad

3.1.1.10.Humorfri – skämtsam

3.1.1.11.Jordnära – filosofisk

3.1.1.12.Religös – ateistisk

3.1.1.13.Blödig – kallblodig

3.1.1.14.Förlåtande – oförlåtande

3.1.1.15.Modest – äregirig

3.1.1.16.Pedantisk – slarvig

3.1.1.17.Tålmodig – otålig

3.1.1.18.Givmild – snål

3.1.1.19.Arbetsam – lat

3.1.1.20.Sällan arg – ofta arg

Detta personlighetsdraget talar helt enkelt om hur lätt rollpersonen har för att bli arg.

3.1.1.21.Liten ilska – stor ilska

3.2.Egenheter

Då personlighetsdragen definierar stora saker kan egenheterna ses som mindre saker.

3.3. Att rollspela drag och egenheter

Personlighetsdragen och egenheterna utgör grunden för hur en karaktär bör reagera i olika situationer, och utgör därmed de största riktlinjerna för hur karaktären skall rollspelas.

4. Färdigheter

Om grundegenskaperna definierade rollpersonens grundläggande fysiska och psykiska förmågor så avgör färdigheterna hur troligt det är att rollpersonen skall lyckas med en viss handling. Exempel på färdigheter är svärdsfäktning, astronomi och skådespel. Man kan säga att färdigheterna utgör grundegenskaperna i tillämpning, varje färdighet har därför en eller flera grundegenskaper som den bygger på.

4.1. Färdighetsvariabler

Rollpersonens skicklighet i en färdighet avgörs precis som grundegenskaperna av ett antal variabler. Variablerna är följande:

- Grundvärde
- Träningsvärde
- Övriga värden
- Summa

4.1.1. Grundvärde

Grundvärdet visar rollpersonens kunskap i färdigheten utan träning eller andra hjälpmedel. Grundvärdet bestäms av medelvärdet av rollpersonens förmågor i en eller flera grundegenskaper, vilka anses ligga till grund för färdigheten. En viktig detalj är att grundvärdet utgör rollpersonens utgångsvärde i färdigheten, det vill säga även om rollpersonen har en träningsnivå som ligger under grundnivån så kommer summan att bli grundvärdet. Till exempel om en rollperson har grundvärdet 3 och träningsvärdet 1 i en färdighet så kommer summan för färdigheten att bli 3. Grundvärdet kan liknas vid det som i folkmun brukar kallas talang.

4.1.2.Träningsvärde

Träningsvärdet visar hur mycket erfarenhet och träning rollpersonen har i en specifik färdighet. Normalt sett ligger träningsvärdet mellan 0 och 20 där 0 innebär att personen inte har någon som helst kunskap i färdigheten och ett värde på 20 kräver hård träning i klass med elitidrottare, nobelpristagare och andra högpresterande individer. En yrkesutövare kan antas ha värdet 10 i färdigheter relaterade till yrket och en normal person som är någorlunda insatt i ett ämne kan antas ha ett värde runt 5.

4.1.3.Övriga värden

Under denna kategori samlas värden som till exempel härstammar från föremål.

4.1.4.Summa

Här summeras helt enkelt de övriga värdena och träningsvärdet (eller grundvärdet om det är större än träningsvärdet) till det färdighetsvärde som används vid slag för färdigheten.

4.2.Träning av färdigheter

För att uppnå kunnighet i en färdighet krävs träning och erfarenhet av färdigheten. Genom sådana aktiviteter skaffar sig rollpersonen erfarenhetspoäng i färdigheten, med en månads mellanrum kontrolleras antalet erfarenhetspoäng för att avgöra om träningsvärdet skall höjas eller sänkas. Det krävs 100 erfarenhetspoäng per nivå i träningsvärdet, för att behålla sitt träningsvärde på 10 måste alltså rollpersonen varje månad skaffa minst $10 \cdot 100$ erfarenhetspoäng.

En rollperson kan max nå en träningsnivå av $20 + \text{grundvärdet}$ i en färdighet.

Det finns ett antal olika sätt att få erfarenhetspoäng på:

- Användning av färdighet

- Träning av färdighet
- Träna andra i färdighet

4.2.1. Användning av färdighet

Genom att använda en färdighet i faktiska situationer drar rollpersonen erfarenheter och blir på så sätt bättre i färdigheten. Ju svårare uppgift rollpersonen klarar desto mer erfarenhetspoäng ger det, här följer en sammanställning över hur mycket erfarenhet olika svårighetsgrader ger:

Svårighetsgrad		Erfarenhetspoäng
Självklart	0-2	1
Mycket lätt	3-7	3
Lätt	8-12	5
Normalt	13-17	10
Svårt	18-22	20
Mycket svårt	23-27	35
Extremt svårt	28-32	60
Vansinnigt	33-37	100
Absurt	38-	200

Det finns även ett antal omständigheter som kan öka/minska antalet utdelade erfarenhetspoäng. Här följer en sammanställning av dessa:

Omständighet	erfarenhetsbonus
Verkar i ett community	*2
Verkar i ett lärare/lärling förhållande	*1.5

4.2.2. Träning av färdighet

Att träna i en färdighet kan röra sig allt från att gå i skolan till att vara med i ett fotbollslag. Träningskiljer sig inte egentligen från användning, men för att underlätta ur en regelteknisk synpunkt är det separerat här.

Skolor (8h per dag)

Allmän inriktning 5 (10 ämnen) 5000poäng

Yrkesinriktning 8 (6 ämnen) 4800 poäng

Specialiserad inriktning 12 (4 ämnen) 4800 poäng

Lärare/lärling (en färdighet)

Lek/lär nivå (4h/vecka) 5

Normal nivå (6h/vecka) 8

Elit nivå (10h/vecka) 12

dålig kvalitet -1

normal kvalitet 0

bra kvalitet 1

legendarisk 3

4.2.3.Träna andra i färdighet**4.3.Användning av färdigheter**

Den riktigt intressanta aspekten av färdigheterna är kanske trots allt användningen av dem. Syftet med färdigheterna är som bekant att fungera som måttstock för hur sannolikt det är att en rollperson skall lyckas med en viss handling. Utöver rollpersonens kunnande i färdigheten spelar även slumpen och svårighetsgraden på det han/hon vill göra in.

4.3.1.Att lyckas med en handling

För att avgöra om en handling har lyckats slår spelaren 2T10ob och lägger till summan i den färdighet som är relevant för sammanhanget. Detta värde

måste överskrida den svårighetsgrad som gäller för den aktuella situationen. 2T10ob innebär att slaget är obegränsat, dvs det kan teoretiskt bli hur stort eller litet som helst. Vad menas då med detta? Jo om någon av tärningarna får värdet 10 så betyder det att tärningen skall rullas igen och det nya resultatet adderas till den första 10an, till exempel som första slaget blev en 10a och nästa en 5a så blir värdet som används 15. Skulle tärningen å andra sidan bli en etta så gäller reglen att tärningen rullas igen, men denna gången subtraheras värdet från summan.

4.3.2.Svårighetsgrader

Som tidigare nämnts måste spelaren, för att lyckas, göra ett färdighetsslag, som tillsammans med rollpersonens färdighetsvärde överstiger svårighetsgraden för handlingen. Svårighetsgraden är ett heltalsvärde som som överstiger 0. För att underlätta har de olika svårighetsgradsvärdena delats in i ett antal kategorier. Vid varje beskrivning av en färdighet finns en genomgång av vilka handlingar som faller under de olika kategorierna. Men för att ge en översikt följer här en mer generell genomgång.

4.3.2.1.Självklart (0–2)

Här under faller saker som de flesta tar som självklarheter, som att förflytta sig på en gata, svälja mat utan att sätta den i halsen och öppna en dörr. Här under faller handlingar som en person som inte ens har några kunskaper i färdigheten bör klara.

4.3.2.2.Mycket lätt (3–7)

Till denna kategorien hör handlingar som även personer utan kunskaper i färdigheten för det mesta klarar av. Exempel är att klättra upp för en stege, steka en kotlett och hugga ner ett litet träd.

4.3.2.3.Lätt (8–12)

Den lätta svårighetsgraden rör handlingar som en person som inte har några kunskaper i färdigheten misslyckas lika ofta som han/hon lyckas och en kunnig person lyckas för det mesta. Exempel på handlingar är att sätta ihop en IKEA möbel utifrån en ritning, hugga ner ett stort träd och

4.3.2.4.Normalt (13–17)

På denna nivå kommer vi upp i en svårighetsnivå som kräver kunskaper i färdigheten för att ha någon större möjlighet att lyckas.

4.3.2.5.Svårt (18–22)

Även en person med kunskaper i färdigheten börjar här misslyckas lika ofta som han/hon lyckas.

4.3.2.6.Mycket svårt (23–27)

Här ligger svårigheten på en sådan nivå att en normalkunnig person når gränsen för vad han/hon klarar av och även en begåvad person börjar få problem.

4.3.2.7.Extremt Svårt (28–32)

En handling som ligger på denna svårighetsnivå kan med stort besvär i princip endast klaras av en i färdigheten skicklig person.

4.3.2.8.Vansinnigt (33–37)

För att klara en handling i detta området krävs extrem talang, men en gnutta tur med yttre omständigheter underlättar också. Att slå världsrekord i en idrottsgren eller lösa ett problem som länge gäckat ett område är exempel på vansinnigt svåra handlingar.

4.3.2.9.Absurt (38–)

Nu har vi nått gränsen för vad som ses om möjligt. För att klara en handling räcker inte bara talang utan en stor portion tur måste också till. Att öka världsrekordet i en idrottsgren med stor marginal eller att styra ett forskningsområde i helt nya riktningar som ingen annan tidigare tänkt på är exempel på absurda handlingar.

4.3.3.Hur väl lyckas handlingen?

5.Utrustning

I detta kapitel kommer de regler som är gemensamma för alla typer av utrustning att tas upp. Kapitlets upplägg är att visa och förklara alla variabler som ett föremål består av.

5.0.1.Variablerna

Bruksnamn

Fullständigt namn

Beskrivning

Skick/Lyxighet/Kvalitet/Grundvärde

Vikt

5.0.1.1.Bruksnamn

Helt enkelt det vardagliga namnet på föremålet som människor använder i det dagliga livet.

5.0.1.2.Fullständigt namn

Det vetenskapliga/akademiska namnet på föremålet.

5.0.1.3.Beskrivning

En beskrivning av hur föremålet ser ut och vad det används till

5.0.1.4.Skick

Denna variabeln symboliserar vilket skick föremålet är i och består av en tio gradig skala.

Nivå	Skick
------	-------

1	Trasig, finns inte ens några större utsikter till att reparera
---	--

2 igen	Trasig, kräver en reparation för att bli funktionsduglig
3	Mycket dåligt skick, ned satt funktionsduglighet.
4	Dåligt skick
5	Normalt, bruks skick
6	Gott skick
7	Mycket gott skick
8	Ny skick
9	Kjeserligt skick
10	Gudomligt skick

5.0.1.5.Lyxighet

Lyxighetsvariablen simulerar som det kanske låter hur mycket värdefullhet föremålet utstrålar.

Nivå	Lyxighet
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

5.0.1.6.Kvalitet

Nivå	Kvalitet
------	----------

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

5.0.1.7.Grund värde

5.0.1.8.Vikt

Talar helt enkelt om hur mycket föremålet väger.

6.Strid

Förr eller senare uppstår, både i verkliga livet och rollspelssammanhang, situationer där de inblandade inte tror sig se annat än en våldsam lösning på situationen. För att hantera dessa situationer krävs ett stridssystem, vilket är precis vad som skall presenteras i detta kapitlet.

6.1.Turordning

En vanlig lösning i rollspelsregler är att dela upp en strid i stridsrundor. Varje stridsrunda i sin tur delas då in i en turordning som avgörs med någon form av initiativslag. För att kunna skapa en strukturerad form av strid sker en viss form av turordning även i dessa regler. Varje runda bestämmer alla inblandade i striden vad de skall göra, detta sker i ordning efter den som har

lägst nivå i stridserfarenhets färdigheten. Handlingarna utförs dock först när alla bestämt vad de skall göra, de utförs så att säga samtidigt.

6.2.Handlingar

Precis som allt annat i spelet består en strid av handlingar som karaktärerna utför. För ha en modell av tänkande att utgå från är dessa handlingar indelade i 5 sekunder långa rundor, där spelaren väljer vad rollpersonen skall göra varje runda. De möjliga handlingarna varierar givetvis från situation till situation och olika karaktärs förmågor. I detta avsnittet kommer de flesta troliga handlingar att tas upp.

6.2.1.Närstridsvapen

En strid innefattar ganska ofta användandet av närstridsvapen. Strid med närstridsvapen fungerar fundamentalt annorlunda mot ett normalt rollspel, istället för en simulering på slag nivå har vi här en simulering på stridsnivå. Vad menas då med detta? I ett normalt rollspel gör spelaren ett slag som avgör om han/hon träffat och sedan gör motståndaren ett slag för att avgöra om han/hon lyckas parera. Här ses striden istället på en högre nivå där spelaren inte kan påverka när enskilda slag skall utdelas. En rollperson som strider med närstridsvapen har fem handlingar att välja mellan:

- Avvakta
- Söka lucka
- Finta attack
- Göra utstött
- Oskadliggöra
- Kraftfullt anfall

Själva striden går till så att deltagarna i striden väljer sin handling och sedan slår ett färdighetsslag för relevant vapenfärdighet och lägger till eventuell bonus från handling och tidigare stridsrundor. Differensen avläses sedan i följande tabell för att avgöra effekten:

båda offensiva	offensiv vs defensiv	Effekt
-26<	-31<	Att

dödlig skada

-25 - -21

-30 - -26

Att svår skada

-20 - -16

-25 - -21

Att skada

-15 - -11

-20 - -16

Att lätt skada

-10 - 10

-15 - 10

Inget

11 - 15

11 - 15

Def

lätt skada

16 - 20

16 - 20

Def

skada

21 - 25

21 - 25

Def

svår skada

26 -

26 -

Def

dödlig skada

För varje motståndare en kombattant har, utöver en, ges ett avdrag på -5 i varje stridsslag.

6.2.1.1. Avvakta

Att avvakta innebär att rollpersonen håller en defensiv ställning. Detta ger en bonus på +5 vid stridsslaget om differensen väger över positivt till den attackerande.

6.2.1.2. Söka lucka

Även i denna handlingen håller rollpersonen en defensiv ställning, dock söker han/hon även eventuella luckor i motståndarens gard som kan uppstå vid ett attackförsök. Detta ger en bonus på +3 vid stridsslaget om differensen väger över till ett negativt värde och därmed till fördel för den försvarande.

6.2.1.3. Finta attack

När en rollperson fintar en attack försöker han/hon lura motståndaren till att lämna en lucka i sitt försvar, detta kan ge en bonus i nästa runda.

offensiv vs defensiv

Effekt

31<	-6
-30 - -26	-4
-25 - -21	-2
-20 - -16	0
-15 - 10	+2
11 - 15	+4
16 - 20	+6
21 - 25	+8
26 -	+10

6.2.1.4.Göra utstött

Detta innebär att rollpersonen gör ett väl avvägt anfall mot motståndaren utan att blotta sig själv allt för mycket.

6.2.1.5.Oskadliggöra

Med denna handling syftar den anfallande till att bara skada sitt offer och siktar därför inte mot dödliga kroppsdelar som huvudet. Det ger -10 i stridsslaget om det överskrider 20.

6.2.1.6.Kraftfullt anfall

Med denna handling gör rollpersonen ett kraftfullt anfall där han/hon blottar sig själv för att ha en större chans att gå igenom motståndarens försvar. Om stridsslaget blir positivt ger det +3 men om det väger över till försvararens fördel ger det -3.

6.2.2.Avståndsvapen

Vid användandet av avståndsvapen kan spelaren välja mellan sex olika handlingar:

- Avvakta
- Sikta
- Nedhållande eldgivning

- Skjuta för att skada
- Skjuta för att döda
- Ladda om

Själva attacken går till på ett liknande sätt som i närstrid, skillnaden ligger mest på den defensiva personens sida. En beskjuten person har möjligheten att, i bästa fall, välja mellan fyra olika handlingar.

- Inget
- Sätta sig i rörelse
- Kasta sig i skydd
- Parera projektilen

Efter alla modifikationer är inräknade gör de inblandade ett stridsslag, den attackerade använder dock sin stridserfarenhet istället för sin vapenfärdighet, och avläser resultatet i följande tabell:

intervall	Effekt
10<	Ingen skada
11 – 15	Lätt skada
16 – 20	Skada
21 – 25	Svår skada
26 -	Dödlig skada

typ av variabel	modifikation
Motståndare ligger ner	-10
Motståndare hukar sig	-5
Motståndare har lätt skydd	-5
Motståndare har skydd	-10
Motståndare har kraftigt skydd	-15
Motståndare i rörelse	-5
Motståndare i snabb rörelse	-10
Lätt vind	-2

Vind	-5
Stark vind	-10
Kort avstånd	+5
Normalt avstånd	0
Långt avstånd	-5
Mycket långt avstånd	-10
Skytt rör sig	-5
Skytt rör sig snabbt	-10

6.2.2.1. Avvakta

Detta innebär helt enkelt att rollpersonen håller sitt avståndsvapen i stridsposition utan att sikta mot något mål, utan är bara bered på att avfyra.

6.2.2.2. Sikta

Personen med avståndsvapnet tar sikte på ett mål för att få extra chans att träffa målet nästa runda. Att sikta ger +5 i stridsslaget nästföljande runda.

6.2.2.3. Nedhållande eldgivning

Vid nedhållande eldgivning skjuter rollpersonen mot ett område snarare än en person, målet är att få så mycket projektiler över området att personerna i området inte vågar annat än söka skydd. Ger -15 i stridsslaget men påverkar alla individer som befinner sig i området för den nedhållande eldgivningen. Området som påverkas är beroende av vapnet som används, vissa vapen tillåter inte ens denna typ av handling då de har en alldeles för låg eldgivningshastighet.

6.2.2.4. Skjuta för att skada

Med denna handling syftar den anfallande till att bara skada sitt offer och siktar därför inte mot dödliga kroppsdelar som huvudet. Det ger -10 i stridsslaget om det överskrider 20.

6.2.2.5. Skjuta för att döda

Detta är det som kan anses vara den normala attackhandlingen för ett

avståndsvapen. Rollpersonen försöker helt enkelt träffa sin motståndare för att döda, ger inte någon bonus.

6.2.2.6.Ladda om

Så gott som alla projektilvapen håller ett visst antal projektiler, när dessa är slut måste vapnet antingen laddas om eller kasseras. Tidåtgången för att ladda om ett vapen är specifikt för ett visst vapen och du finner där med mer information om detta i vapenbeskrivningen.

6.2.2.7.Inget

Handlar helt enkelt om att den beskjutne inte tar vidtar någon åtgärd för att undvika projektilen.

6.2.2.8.Sätta sig i rörelse

Rollpersonen rör på sig för att bli svårare att träffa, +5 i försvarsslaget.

6.2.2.9.Kasta sig i skydd

Rollpersonen kastar sig handlost i skydd för projektilen, +10 i försvarsslaget.

6.2.2.10.Parera projektilen

Denna handling går endast utföra mot vissa projektiler (t.ex. Pilbågspilar och kastdolkar) om rollpersonen också håller något i händerna som går att parera med (t.ex. En sköld). Om rollpersonen håller i ett pareringsobjekt som kan stoppa projektilen ger denna handling +10 i försvarsslaget.

6.3.Rustningar

För att skydda sig mot skador kan en rollperson bära rustning. Rustningen kommer att minska chansen till att få skador. En rustning har ett skyddsvärde som läggs till till rollpersonens striddsslag om resultatet väger över till personens nackdel, det vill säga om det blir ett positivt resultat och personen är försvarande eller om det blir ett negativt resultat och personen är attackerande.

Information om en enskild typ av rustning ges på annan plats, här följer dock en beskrivning av de skyddsvariabler som en rustning, rent speltekniskt består av.

- Skyddsvärde
- Skadetypsförändringar
- Rörelse

6.4.Skador

Till skillnad från de flesta andra rollspel finns det här inga kroppsponing eller hit points. Karaktärerna i spelet får istället skador, en skada består bland annat av en beskrivning, funktionsnedsättningar och en läketid.

7.Kapitalnivå

Kapitalnivå (KN) används som ett mått för att mäta hur rik en person i spelvärlden är.

Kapitalnivå Beskrivning

0	Rollpersonen har inga tillgångar.
1	
2	
3	
4	
5	Rollpersonen
6	
7	
8	
9	

10 Rollpersonen har ofantliga tillgångar.

8.Utrustningsnivå

Utrustningsnivå Beskrivning

0	Rollpersonen har inga tillgångar.
1	
2	
3	
4	
5	Rollpersonen
6	
7	
8	
9	
10	Rollpersonen har ofantliga tillgångar.

9.Utbildningsnivå

Utbildningsnivå Beskrivning

0	Rollpersonen har inte någon utbildning. Han/Hon Kan ej lära sig läsa/skriva modersmålet och kan max ha nivå 5 i att tala det.
1	. Han/Hon
2	
3	
4	
5	Rollpersonen
6	

7

8

9

10 Rollpersonen har läst på en av världens mest
ansedda lärosäten.