

SPELLEDARENS GUIDE

Innehållsförteckning

1.Introduktion till rollspel för spelledare.....	4
1.1.Vad är ett rollspel?.....	5
1.1.1.Rollspelets ABC.....	6
1.1.1.1.Regler.....	6
1.1.1.2.Miljö.....	7
1.1.1.3.Äventyr.....	7
1.1.1.4.Spelare och spelledare.....	8
1.1.2.Vad spelar spelledaren för roll i ett rollspel?.....	8
1.1.3.Ett exempel.....	8
1.1.4.Testa på att vara spelledare.....	10
1.2.Grundkurs för spelledaren.....	10
1.3.Det första äventyret.....	10
2.Att skapa en rollperson.....	12
2.1.Introduktion.....	13
2.2.Allmänna funderingar.....	14
2.3.Ursprung.....	15
2.3.1.Befolkningsgrupp och hemort.....	15
2.3.1.1.Befolkningsgrupp och kön.....	15
2.3.1.2.Utgångsvärden.....	15
2.3.1.3.Uppväxtland.....	15
2.3.2.Släkten.....	16
2.3.2.1.Uppväxt hos vem?.....	16
2.3.2.2.Social klass.....	16
2.3.2.3.Släktdrag.....	16
2.3.2.4.Släktens rykte.....	16
2.3.2.5.Familjens sammansättning.....	17
2.3.2.6.Övrig släkt.....	17
2.3.3.Rollpersonen.....	17
2.3.3.1.Huvudhand.....	17
2.3.3.2.Fysiska artibut.....	18
2.4.Uppväxt.....	19
2.4.1.Befolkningsgruppen.....	19
2.4.1.1.Uppväxtskolning.....	19
2.4.1.2.Uppväxtfärdigheter.....	19
2.4.1.3.Uppväxthändelser.....	19
2.4.2.Rollpersonen.....	19
2.4.2.1.Uppväxtpoäng.....	20
2.4.2.2.Personlighet.....	20
2.5.Vuxenliv.....	22

2.5.1.Livscyklar.....	22
2.5.1.1.Befolkningsgrupps specifika händelser.....	22
2.5.1.2.Grad av fysiska och mentala aktiviteter.....	22
2.5.1.3.Grad av kontakt med vänner och bekanta.....	23
2.5.1.4.Livscyklen.....	23
2.5.1.5.Fru fortuna.....	23
2.5.1.6.Levnadsstandard.....	24
2.6.Nu.....	25
2.6.1.Attributsummering.....	25
2.6.2.Inköp av utrustning.....	25
2.6.3.Sista förberedelser.....	25
3.Att utvecklas som spelledare.....	26
4.Att skapa äventyr.....	27
5.Att skapa världen.....	28
6.Kampanjen.....	29

1.Introduktion till rollspel för spelledare

I detta häfte finns tillvägagångssättet för att skapa rollpersoner beskrivet ur spelledarens synvinkel, skall du ej spela som spelledare bör du genast sluta läsa!

1.1.Vad är ett rollspel?

Rollspel liknas ofta vid att skapa 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 huvudrollerna.

Tillsammans skapar deltagarna sedan en berättelse utifrån ett löst hållet manus. Manuset, 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 manuset, alltså äventyret, de har. Till skillnad från filmer används rekvisita sällan i rollspel, istället utspelar sig det mesta 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. Beskrivningen utgör 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 djävläs 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.

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

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.

1.1.1.Rollspelets ABC

Ser man helt krasst på det så består ett rollspel av fem delar; spelledare, spelare, regler, genre/miljö och äventyr.

1.1.1.1.Regler

Regler har inte nämnts tidigare. Hur vet deltagarna om Kalles rollperson, Cånan den grymme, lyckas med att hoppa över den där avgrundsklyftan som skiljer sällskapet från det magiska svärdet de är på jakt efter? För att avgöra sådana saker finns det oftast regler i rollspel. Hur pass omfattande reglerna är, för ett specifikt rollspel, varierar kraftigt. Gemensamt för alla regler är dock att de på ett mer eller mindre avancerat sätt försöker simulera verkligheten, eller en variant av verkligheten. Reglerna bygger så gott som alltid på att rollpersonerna har ett antal förmågor och ett värde som säger hur duktig rollpersonen är med varje förmåga. Detta kombineras sedan med ett tärningsslag² för att föra in en slumpfaktor och därmed göra spelet lite öppnare och intressantare. Slutligen förs även en svårighetsfaktor in för att simulera att det är svårare att hoppa sex meter än en meter.

Låt oss ta ett kort exempel för att förklara hur det fungerar i detta rollspelets regler. Rollpersonerna har ett antal färdigheter som genom ett tal (som vanligtvis ligger mellan 5 och 15), visar hur bra han/hon är på utföra olika saker. I exemplet med hoppet över avgrundsklyftan tittar Kalle på Cånans rollformulär efter färdigheten hoppa och det visar sig att han har 9 i värdet för den färdigheten. Spelledaren bestämmer att det är svårt att hoppa över klyftan, Kalle måste komma över talet 18 med sitt färdighetsvärde på 9 och summan av två tiosidiga tärningar. När Kalle plockar upp tärningarna och börjar skaka dom höjer spelledaren stämningen genom att beskriva hur Cånan känner sitt hjärta börja bulta hårt när han tar ansats och hur den kalla vinden sliter i hans hår på den ödsliga bergstoppen. Kalle rullar tärningarna, en tvåa och en åtta visas på de två tärningarna, vilket ger summan 19. Cånan har alltså precis klarat att hoppa över klyftan, spelledaren beskriver hur Cånan landar tungt på andra sidan och känner hur en del av kanten rasar ner i avgrunden bakom honom när han kastar sig framåt efter sin landning.

Färdigheter är ett område som vanligtvis behandlas av rollspelsregler, andra vanligt förekommande områden är regler för strid, övernaturliga företeelser och skador. Antalet regler skiljer som sagt från rollspel till rollspel, det finns allt mellan inga regler alls, så kallade fri forms rollspel, till extrema tabelltunga spel som försöker simulera allt in i minsta detalj. Vad man gillar bäst är givetvis en smaksak.

2 I rollspel används även andra tärningar än de sexsidiga vanliga tärningarna. Här är även fyrsidiga, åttasidiga, tiosidiga och tjugosidiga tärningar vanliga. I det här spelet används enbart tiosidiga tärningar.

1.1.1.2.Genre/Miljö

Rollspelet utspelar sig i en miljö och precis som filmer och böcker är rollspel indelade i olika genrer, till exempel fantasy, sci-fi, efter katastrofen och spionthriller. Fantasy är den äldsta och största genren med den starke internationelle dominanten Dungeon and Dragons i spetsen. Gemensamt för alla genrer är att de så gott som alltid innehåller något fantasi element, något som inte existerar i vår egen värld. Det kan röra sig om magi, mytiska varelser, avancerad cyberteknik, mutanter, fantastiska tekniska prylar och intelligenta datorer.

Utöver genren innefattar även miljön själva världen som spelet skall utspela sig i. Vad lever det för varelser i världen, vilken teknologi finns det, vilka maktstrukturer finns det, hur ser geografien ut? Miljön är givetvis starkt färgad av genren, men bör likväl ses som en egen del då det finns stora variationer på olika miljöer inom samma genre. Jämför till exempel världen i Alien filmerna med världen i Matrix filmerna, trots att de båda är Sci-fi filmer finns det stora skillnader i miljöerna. Eller varför inte fantasy filmerna Sagan om Ringen och Harry Potter, vilka även de är fundamentalt olika trots att de tillhör samma genre.

Att konstruera en rik miljö är minst lika tidskrävande och svårt som att skapa själva rollspelet, därför är det vanligt att spelledaren köper en färdig miljö till spelet. Särskilt som nybörjare kan det vara skönt att slippa den pressen som miljöskapandet kan skapa. Det är dock inte helt ovanligt att man sedan som mer erfaren vill, och finner stort nöje i att, skapa den ultimata spelvärlden som inte har alla de brister som man funnit i andra spelvärldar man stött på.

1.1.1.3.Äventyr

Liksom spelmiljön kan äventyren bli en press för spelledaren, varför många även köper färdiga äventyr. Ett äventyr kan sägas bestå av en intrig och ett antal karaktärer som är inblandade i intrigen på något sätt.

Även om det går att jämföra ett äventyr med ett filmmanus finns det stora skillnader, varav den största är att ett äventyr inte stolpar upp exakt allt som skall hända, iallafall gör inte ett bra äventyr det. Orsaken till detta är att spelmomentet då försvinner, om allt som skall hända redan är förutbestämt vad har då spelarnas handlande för mening? Nej, istället ger äventyret bara en lös ram för handlingen. Vanligen tar ett äventyr upp hur spelarna skall introduceras och bli en del av handlingen, vad slutmålet är och beskrivningar av andra karaktärer som finns med i äventyret görs, både vänner och fiender. Vidare beskrivs ett antal möjliga delhändelser som antingen kan inträffa eller bör inträffa. Slutligen beskrivs ett antal platser som det är troligt att rollpersonerna kommer att besöka.

Alla de personer och varelser som är inblandade i intrigen och inte är någon av spelarnas rollpersoner sköts av spelledaren och kallas för spelledarpersoner.

Det finns även de som spelar helt utan äventyr och istället improviserar fram en

handling. Detta görs ofta i kombination med avsaknad av regler och kallas ofta för fri forms rollspel. Viktigt att påpeka är dock att fri forms rollspel oftast kräver erfarna deltagare för att bli lyckat.

1.1.1.4.Spelare och spelledare

Tillskillnad från de tidigare nämnda komponenterna kan man inte köpa spelare och spelledare. Det har redan sagts en del och kommer senare att sägs mer, låt oss här därför enbart reda ut skillnaderna mellan att delta som spelledare och spelare.

Till att börja med kan det sägas att spelledaren är den personen som får jobba hårdast. Det är spelledaren som bör vara bäst insatt i reglerna, det är spelledaren som håller ordning på spelets miljöer, det är spelledaren som skapar eller läser in sig på äventyr osv. Dessa saker innebär att spelledaren måste förbereda sig innan själva spelandet medan spelarna å andra sidan enbart behöver dyka upp vid speltillfället och ha koll på rollpersonen han/hon ska spela. Här i ligger nog den viktigaste skillnaden mellan att delta som spelare eller spelledare.

1.1.2.Vad spelar spelledaren för roll i ett rollspel?

Som spelledare är du mäktigare än eventuella gudar i spelvärlden, du är till och med så mäktig att du står över spelets regler. Spelledarens roll är mångfaceterad och vad som driver honom/henne varierar givetvis från person till person. Men om man ska försöka ge spelledaren en roll så är det nog som domare och/eller regissör.

1.1.3.Ett exempel

Låt oss nu, med ett figurerat exempel, illustrera hur rollspel kan gå till. Illustrationen sker i form av en kortare dialogdriven berättelse.

Vi ska nu få följa med spelledaren Sander, Lars som spelar den pratglade köpmanen Belathorn, Jasmine som spelar den tjuriga tjuven Bi-bi och Kalle som spelar den store starke krigaren Cånan. När vi träder in i spelet har spelarnas rollpersoner precis stigit in genom dörrarna till värdshuset den glade galten, efter att fruktlöst ha vandrat i vildmarken, på jakt efter det magiska svärdet som kan rädda hela riket, i flera veckor.

”Ni känner en skön värme slå emot er när ni stiger in i värdshuset, för första gången sedan det började regna för fyra dagar sedan, ska ni nu äntligen få bli torra.” Säger

spelledaren Sander. ”Ni kommer in i ett stort öppet rum med bastanta bord utsprida lite varstans, där finns en trappa som går uppåt och en dörr bakom bardisken i borte änden av rummet.” Fortsätter han samtidigt som han börjar rita en skiss. ”Det står en kittel med någon skabbig rotgryta och puttrar i hörnet till höger om bardisken. Vid grytan står en ung man och rör om med ryggen vänd mot er. Precis till höger om ingång sitter tre ovårdade män och blänger på er, en av dem muttrar att ni ska stänga dörren.” Sander tittar på spelarna med en frågande blick.

”Givetvis min gode herre!” Säger Lars med en förställd ljus röst till Sander, detta betyder att han pratar som sin rollperson. Lars fortsätter sedan med sin vanliga röst. ”Jag stänger dörren och sätter mig bredvid de tre männen, kanske kan jag göra några affärer.” Lars förställer sedan rösten igen. ”Goddag mina herrar, det skulle vara mig en ära att få samtala med er en stund, som omväxling till de där två tölparna.” Lars tittar flinande på Jasmine och Kalle.

”Männen mummlar lite åt dig bara och verkar inte ta någon vidare notis av dig.” Säger Sander till Lars.

”Jag går fram till bardisken.” Säger Kalle och gör sedan sin röst djup och grov. ”Kan man få lite mat och dricka på det här stället?!”

”Givetvis!” skriker Sander till med en något förställd röst, för att visa att han pratar som värdshusvärden. ”Det är den unge mannen vid gryta som nu vänt sig om och talar till er.” Berättar Sander. ”Vad får det lov att vara, min sköna?” säger Sander som värdshusvärden och tittar på Jasmine. ”Du ser hur han drömskt stirrar på dig.”

”Jag räcker surt ut tungan åt honom och går bort till bardisken.” Svarar Jasmine.

”Har du något annat att servera än den där smörjan som puttrar i grytan?!” Dundrar Kalle som Cånan. ”Ett rejält köttstycke skulle inte sitta fel nu!”

”Tyvärr min gode herre, det är bistra tider nuförtiden, det var länge sedan jag kunde servera en stek på detta stället.” Svarar Sander med värdshusvärdens röst.

”Tyvärr?!” Skriker Kalle som Cånan. ”Jag slår min näve i bardisken allt vad jag orkar och spänner argt ögonen i värden.” Säger han sedan till Sander.

”Grejerna som står på bardisken hoppar till av ditt slag, en ölsejdel trillar till och med ner på golvet och går sönder i ett kras. Värdshusvärden tittar förskräckt på dig.” Sander försöker se rädd ut. ”Jag, jag kan nog ordna fram nått ur mitt privata förråd.”

”Så ska det låta! Priset är inget bekymmer för mig!” Mullrar Kalle som Cånan.

”En tallrik gryta och en kopp örtte till mig.” Flickar Jasmine in korthugget.

”Det ska bli en ära min sköna!” Säger Sander. ”Värdshusvärden stirra lidelsefullt på dig när han försvinner ut genom dörren bak bardisken.”

”Ett krus öl till mig också, skriker jag efter honom” Säger Kalle.

”Under tiden detta hände har jag försökt att inleda ett samtal med männen och att styra in samtalet på hrm, dom dyrbara stenarna jag hittade.” Lars gnuggar händerna girigt när han pratar, han har uppenbarligen tänkt försöka sälja ett par värdelösa stenarna som han hittat under deras äventyrande till männen vid bordet.

”Dom ignorerar dig, när du börjar pratar om stenarna ser du dock hur en av

männens ögon glimmar till av girighet.” Sander försöker visualisera ansiktsuttrycket.

”Jag vill egentligen inte skiljas från dom, men jag är i akut behov av pengar. Mina herrar, jag skulle till och med kunna tänka mig att sälja dom till ett rejält underpris här och nu.” Säger Lars med sin karaktärs röst. ”Jag håller ut stenarna på bordet, så de kan titta på dom.”

Sander slår med tärningarna för att avgöra om männen skall kunna värdera Lars stenar. Han slår en femma och en sju, vilket tillsammans med deras färdighetsvärde i värdera på fem vida överstiger svårighetsnivån på 10 för att upptäcka att det rör sig om en dålig förfalskning. Detta har nu hjälpt Sander att bestämma hur männen skall reagera på Lars rollperson Belathors erbjudande. ”Männen börjar studera stenarna och efter en stund börjar de diskutera sinsemellan högljudd. Plötsligt tar en av männen tag i din krage och drar dig till sig.” Sander stirrar med en galen blick på Lars. ”Vi, bröderna Gaaloch, tycker inte om skojare.” Viskar Sander fram med en väsende röst. ”Bi-bi, du uppfattar i ögonvrån hur en av männen drar Belathor till sig.” Avslutar Sander.

”Cånan! Det verkar som Belathor har skaffat sig problem igen.” Säger Jasmine till Kalle.

”Jag tror du bör ge oss en kompensation för detta.” Fortsätter Sander med samma väsende röst och samma galna blick fokuserad på Lars.

”Släpp min vän nu!” Nästan skriker Kalle med sin kraftfulla Cånan röst. ”Jag går bort mot de tre männen och försöker se riktigt stor och stark ut.” Säger han sedan till spelledaren.

”Jasså, det var inte vad jag hade i åtanke. Mina bröder, befria muskelberget från hans betungande pengarpung!” fräser Sander fram. ”De två andra bröderna reser sig och går mot dig Cånan. Den ena av dem drar en lång kniv med ett mordiskt flin över läpparna. Ok, vad gör ni?” Säger han sedan till spelarna med sin vanliga röst.

1.1.4. Testa på att vara spelledare

Nu ska du få testa på att vara spelledare i fortsättningen på det exempel vi gav i stycket innan. Det kommer givetvis inte bli exakt som när man spelar på riktigt, men det ger nog en vink om hur det kan gå till när man spelar.

1. ”Jag golvar den knivbeväpnade fegisen med en riktigt rallarsving!” Säger Kalle. ”Jag plockar upp en vinflaska från baren.” Säger Jasmine. ”Jag smyger mig bort mot utgången.” Säger Lars. Nu måste du bestämma hur spelardarpersonerna skall agera, i en verklig spelsituation sätter enbart din fantasi gränserna för deras handlande, men här i detta exemplet ger vi dig två val. Om du vill att alla tre männen skall rusa mot Cånan så läser du vidare vid punkt 2 och om du vill att två av männen skall rusa mot Cånan och att den tredje skall följa efter Lars karaktär Belathorn så läser du vidare vid punkt 3.
2. Du beskriver för spelarna hur de tre männen med dragna knivar rusar mot Cånan.

3.

1.2.Grundkurs för spelledaren

1.3.Det första äventyret

2. Att skapa en rollperson

2.1.Introduktion

Du har som spelledare vid det här laget antagligen redan funderat en del över spelvärlden och den kampanj som du tänker driva i den (läs mer om detta i x). Med detta som utgångspunkt är du nu redo att låta spelarna skapa sina rollpersoner.

Exempel: Spelledaren i våra exempel, Jonas, har bestämt sig att spelarna i hans kampanj skall komma från Tharantias landsbygd och helst vara människor (läs mer om detta i x).

2.2.Allmänna funderingar

Det första du som spelledare bör göra är att fundera över vilken sorts kampanj ni skall spela. Du bör ställa dig frågor som varifrån är det lämpligt att spelarna kommer ifrån, vilka befolkningsgrupper bör de tillhöra och/eller vilka får de absolut inte tillhöra. Det är också tänkvärt att vissa åldrar är lämpligare än andra. Fundera över sådana saker och presentera dina kampanj idéer för spelarna, de kommer antagligen att protestera högljutt om de inte får vara det de vill. Då får du diskutera, kompensera och försöka få dom att tro att de fått som de velat, det vill säga idka lite diplomati.

Exempel: Jonas har funderat på en kampanj som inleds på en låg nivå för att sedan växa sig större och större efterhand. Hans tanke är att spelarna skall vara ett kompisgäng av ungdomar från någon by på den Tharaniska landsbygden. Jonas ger spelaren Bengt tillgång till de allmänna beskrivningarna av Tharantias landsbygd. Efter en stund intensivt läsande frågar Bengt om det är passande om han tillhör en skogshuggarfamilj i utkanten av grönaskogen, vilket Jonas tycker passar mycket bra med hans kampanjidé och därför godkänner.

2.3.Ursprung

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

2.3.1.Befolkningsgrupp och hemort

Nästa steg är att låta spelaren välja varifrån rollpersonen är, vilken befolkningsgrupp den tillhör och rollpersonens kön. Du måste nu låta denne läsa om landet och sin befolkningsgrupp. Detta bör du också göra så att du kan skapa en levande värld som reagerar på rollpersonerna som den borde göra.

2.3.1.1.Befolkningsgrupp och kön

Det första spelarna skall göra är att fylla i rollpersonens kön och befolkningsgruppstilhörighet på rollformuläret.

2.3.1.2.Utgångsvärden

Nästa steg är att fylla i befolkningsgruppens utgångsnivå i alla grundegenskaper. Slå upp avsnittet om utgångsvärden för det landet/regionen och befolkningsgruppen som rollpersonen kommer ifrån och låt spelaren fylla i dessa värden på rollformuläret. Som du ser är det två värden vid varje grundegenskap, det första värdet används för män och det andra för kvinnor. En beskrivning av grundegenskapernas betydelse finns i avsnitt 1.1 i reglerna.

2.3.1.3.Uppväxtland

Det sista spelarna gör i denna fasen är att fylla i sitt uppväxtland och hemort på rollformuläret.

Exempel: Spelaren Bengt har som bekant funderat på att spela en yngling från den Tharaniska landsbyggden, vilket han nu spikar. Eftersom Jonas redan har läst in sig på Tharania (eftersom hans kampanj skall utspela sig där) vet han redan tillräckligt om Bengts befolkningsgrupp och överlämnar istället beskrivningen av Tharania till Bengt.

Under tiden Bengt läser, letar Jonas fram tabellen för Tharantias befolkningsutgångsvärden på grundegenskaper, Vilka han sedan läser upp för denne när han läst klar.

2.3.2.Släkten

Nu är det dags att skapa rollpersonens släkt, vilken till stor del ligger till grund för dennes förutsättningar och förmågor.

2.3.2.1.Uppväxt hos vem?

Det första som ska avgöras är om rollpersonen växt upp hos sina biologiska föräldrar. Det går till enligt följande; du tar ut tre stycken nummer mellan ett och hundra som du inte berättar för spelaren. Sedan slår denne 1T100, blir det något av de två första numren så berättar du att han/hon växt upp hos icke biologiska föräldrar och det är då 15% chans att dessa inte tillhör hans/hennes valda befolkningsgrupp. Skulle T100 slaget sammanfalla med det tredje numret så har rollpersonen växt upp hos icke biologiska föräldrar utan att veta om detta. Alla övriga nummer innebär att rollpersonen växt upp hos sina riktiga föräldrar.

Om rollpersonen växt upp hos icke biologiska föräldrar och denne vet om det och dessa inte tillhör dennes befolkningsgrupp, så skall du titta i tabellerna för fosterföräldrarnas befolkningsgrupp från och med nu. Om däremot rp växt upp hos fosterföräldrar utan att veta om detta så får du givetvis inte berätta detta för honom, utan det är något han kommer upptäcka efter hand i kampanjen. Vilket kan leda till intressanta äventyr. Om personen ifråga gärna vill spela en karaktär som växt upp hos fosterföräldrar så kan han givetvis få göra det om det passar in i din kampanj.

2.3.2.2.Social klass

Den sociala klasstillhörigheten har genom alla tider spelat en mycket stor roll för mänskligheten, vilket den likaså bör göra i rollspelsvärlden, inte minst för att det ger en bra grogrund för konflikter. Regeltekniskt sett bestämmer den sociala klassen rollpersonens Kapitalnivå (KN), Utrustningsnivå (UN) och Utbildningsnivå (UBN). Rollpersonens sociala klass avgörs med 1T100 slag och resultatet avläses i avsnittet om social klass i beskrivningen av dennes befolkningsgrupp.

2.3.2.3.Släktdrag

Släktdraget är tänkt att på ett ovetenskapligt sätt simulera en släkts genetiska och sociala arv. Spelaren har 1T2+1 slag på tabellen för släktdrag (står att finna i avsnittet släktdrag om rollpersonens befolkningsgrupp), om spelaren ogillar slumpen kan man tänka sig att spelaren får välja fritt från listan. För att balansera det hela måste spelaren för varje positivt släktdrag även välja ett negativt och han/hon får max välja två positiva och negativa drag.

2.3.2.4.Släktens rykte

En persons och släkts ryktbarhet i spelvärlden simuleras av två ryktes värden. För att

avgöra om en rollpersons släkt har någon ryktbarhet vid spelets början slår spelaren 1T100 och du läser av resultatet i tabellen nedan. Skulle släkten vara känd eller okänd får du tillsammans med spelaren komma överens om en orsak till detta.

<u>1T100</u>	<u>Rykte</u>
01	Enormt okända. Familj rykte: 75/-75, Rykte: 15/-15
02-03	Väldigt okända. Familj rykte: 50/-50, Rykte: 10/-10
04-07	Ökända. Familj rykte: 25/-25, Rykte: 5/-5
08-15	Ökända för något litet. Familj rykte: 5/-5, Rykte:
1/-1	
16-85	Inget
86-93	Kända för något litet. Familj rykte: 5/5, Rykte:
1/1	
94-97	Kända. Familj rykte: 25/25, Rykte: 5/5
98-99	Väldigt kända. Familj rykte: 50/50, Rykte: 10/10
100	Enormt kända. Familj rykte: 75/75, Rykte: 15/15

2.3.2.5.Familjens sammansättning

Nu är det dags att ta reda på hur många syskon rollpersonen har, detta görs genom ett tärningsslag (1T5-3ob) modifierat av en befolkningsgruppsbonus (som du finner avsnittet familj och släkt om befolkningsgruppen). Hur bra relation rollpersonen har med familjemedlemmarna avgörs av en variabel som heter Vänskapsnivå (VN). Denna vänskapsnivå kan ha ett värde mellan 0 och 10, där 0 betyder att man hatar personen över allt annat och 10 att man älskar den över allt annat. Spelaren slår 1T10 för att avgöra vänskapsnivån till varje familjemedlem.

2.3.2.6.Övrig släkt

Övrig släkt som rollpersonen har kontakt med varierar mellan olika befolkningsgrupper, därför får du titta i avsnittet familj och släkt för rollpersonens befolkningsgrupp för att utröna detta. Samma system för relationer används här som för familjemedlemmar.

Exempel:

2.3.3.Rollpersonen

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

2.3.3.1.Huvudhand

Vilken hand rollpersonen använder är något som både är genetiskt och socialt grundat.

Det har genom historien haft en större betydelse än vilken hand man svingar sitt svärd. Vissa kulturer i spelvärlden tvingar dess invånare att använda ”rätt” hand och därmed får huvudhanden en större betydelse än bara vilken rollpersonens svärdshand är.

Huvudhand avgörs genom 1T100 slag på huvudhandstabellen (avsnittet om huvudhand) för rollpersonens befolkningsgrupp.

2.3.3.2.Fysiska artibut

I detta steget skall spelaren bestämma de grundläggande fysiska attributen på sin rollperson, 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.

Exempel:

2.4.Uppväxt

När rollpersonens 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

Som redan påpekats spelar rollpersonens befolkningsgrupp en stor roll dennes uppväxt, vilket simuleras i detta avsnitt. Detta tar form av att spelaren bestämmer vad hans/hennes rollpersons fått för skolning under uppväxten. Utifrån detta val väljer sedan spelaren ett antal uppväxtfärdigheter och avslutningsvis ställs han/hon inför ett antal uppväxthändelser.

2.4.1.1.Uppväxtskolning

I tabell x för rollpersonens befolkningsgrupp finner du de möjliga uppväxtskolningar som spelaren kan välja för sin karaktär. Om du finner vissa mer passande än andra kan du förslagsvis utelämna de opassande.

2.4.1.2.Uppväxtfärdigheter

När uppväxtskolningen valts kan spelaren välja ett antal färdigheter som rollpersonen lärt sig under denna. Antalet och de möjliga färdigheterna finns att hitta i tabell x. De utvalda färdigheterna köper spelaren sedan poäng i enligt följande kostnad: färdighetsnivå 1 kostar ett poäng, färdighetsnivå 2 kostar tre poäng och färdighetsnivå 3 kostar fem poäng. Det unika med dessa poäng är att de läggs till grundegenskapernas påverkan av färdigheten, dvs grundvärdet och inte till träningsvärdet.

2.4.1.3.Uppväxthändelser

Under rollpersonens uppväxt kan det ha inträffat händelser som påverkat rollpersonen till en stor grad. Dessa uppväxthändelser av görs genom att spelaren antingen slår 1T2+1 slag på tabell x, eller att han/hon som vid tidigare tillfällen välja fritt från listan, då gäller att för varje positiv uppväxthändelse måste spelaren även välja en negativt och han/hon får max välja två positiva och negativa drag.

Exempel:

2.4.1.4.Tidigare vänner och kontakter

Under uppväxten läggs grunden till många av de vänner och kontakter man senare i livet kommer ha tillgång till.

2.4.2.Rollpersonen

I den föregående sektionen simulerades rollpersonens uppväxt utifrån hans/hennes kulturella förutsättningar, vilket bland annat innebar att spelaren inte kunde styra rollpersonens utveckling i någon större utsträckning. I detta avsnittet kommer spelaren att ges större utrymme till att utforma sin rollperson.

2.4.2.1.Uppväxtpoäng

Under sin uppväxt har en person en viss möjlighet att utveckla sig i en önskad inriktning, genom hobbies och liknande. För att simulera detta får spelaren normalt sett fem uppväxtpoäng, med vilka han/hon kan köpa saker som särskilda förmågor, grundegenskapshöjningar och extra färdigheter. Observera att vissa befolkningsgrupper tvingar rollpersonen att lägga ett antal uppväxtpoäng på förutbestämda saker, detta nämns i så fall i beskrivningen av befolkningsgruppen. Nedan följer en lista på möjliga saker att köpa och hur många uppväxtpoäng de kostar.

Kostnad

3p	Välj en särskild förmåga och en nackdel.
3p	Slå ett slag på särskildaförmågortabellen.
5p	Välj en särskild förmåga.
1p	Slå för en extra uppväxthändelse.
1p	Välj en extra positiv och negativ uppväxthändelse.
2p	Välj en extra uppväxthändelse.
3p	Öka din sociala klass ett steg.
2p	Öka din utbildningsnivå med ett steg.
1p	Öka din kapitalnivå med ett steg.
1p	Öka din utrustningsnivå med ett steg.
2p	Slå ett slag på särskildaföremålstabellen.
4p	Välj ett särskilt föremål att börja spelet med.
1p	Höj en grundegenskap med ett och sänk en annan med ett
2p	Höj en grundegenskap med ett.
2p	Slå ett slag för ett tidigare äventyr.
2p	Välj ett positivt och ett negativt tidigare äventyr.
4p	Välj ett positivt tidigare äventyr.
1p	Extra vänner, slå 1T2 slag på tidigare vänner/kontakter tabellen.
1p	Rollpersonen har tränat sig dubbelhant.

2.4.2.2. Personlighet

En persons personlighet formas ganska mycket under dennes uppväxt, därför skall spelaren nu bestämma personlighetsdragen för sin rollperson nu. Det kan vara en god idé att läsa om befolkningsgruppen igen, för att få en medvetenhet om vad som anses vara ett accepterat beteende.

Rollpersonens personlighet bestäms av ett antal personlighetsvariabler, vilka har ett värde mellan 1 och 20 för att spegla hur dragen rollpersonen är mot en av två ytterligheter. Till exempel skulle värdet 20 i frikostig – snål innebära att rollpersonen var sjukligt snål i klass med Joakim von Anka eller Krösus Sork.

Exempel:

2.5.Vuxenliv

Det finns en möjlighet att spelaren väljer att låta sin rollperson vara lite äldre, att denne levt längre än vad uppväxt kapitlet tar hand om. Detta kapitlet är till för att simulera rollpersonens tid från uppväxten till spelets början. Detta avsnittet kan även användas för att simulera längre uppehåll i spelandet, t.ex. om man vill att ett visst antal år skall gå i spelvärlden utan att för den delens skull behöva rollspela alla åren.

Rollpersonens vuxenliv indelas i livscyklar, vilka är tänkta att symbolisera en period då rollpersonen utvecklas. Längden på en livscykel är beroende på vilken befolkningsgrupp rollpersonen tillhör och kan hittas i tabell x.

Innan ni börjar räkna livscyklar kan det vara bra att veta hur gammal rollpersonen är när vuxenlivet börjar, denna information står att finna i tabell x för rollpersonens befolkningsgrupp.

Nedanstående punkter skall upprepas tills dess rollpersonen uppnått den ålder som spelaren bestämt sig för.

Under varje livscykel har spelaren som utgång tre poäng att köpa aktiviteter för, antalet poäng kan dock påverkas uppåt och neråt av befolkningsgrupps specifika händelser, grad av fysiska och mentala aktiviteter och grad av kontakt med vänner och bekanta.

2.5.1.Befolkningsgrupps specifika händelser

Det är möjligt att rollpersonens kultur påskriver vissa handlingar eller liknade när dess invånare uppnått en viss ålder. Av förklarliga skäl finns all information om dessa i tabell x för rollpersonens befolkningsgrupp.

2.5.2.Grad av fysiska och mentala aktiviteter

En persons fysiska och mentala förmågor ligger inte på en konstant nivå genom hela livet utan förändras bland annat efter hur mycket de används. I varje cykel måste därför spelaren välja hur mycket rollpersonen använt, eller tränat, dessa förmågor. Detta gäller ur ett fritidsperspektiv, det är möjligt att aktiviteter som äventyr och jobb kan påverka dessa också. Varje befolkningsgrupp har en standardnivå på vilken det anses normalt att ligga inom den kulturen. Genom att hålla en hög grad av fysiska och mentala aktiviteter minskas antalet poäng att spendera på livscykeln, medan en låg nivå ökar poäng antalet.

<u>Nivå</u>	<u>Cykel</u> <u>poäng</u>
Mycket låg	+2

Låg	+1
Normal	+0
Hög	-1
Mycket hög	-2

2.5.3.Grad av kontakt med vänner och bekanta

Precis som med fysiska och mentala förmågor måste kontakter med släkt och vänner underhållas för att bestå. Här skall spelaren bestämma hur mycket tid rollpersonen lagt ner på detta under livscykeln.

<u>Nivå</u>	<u>Cykelpoäng</u>
Mycket låg	+2
Låg	+1
Normal	+0
Hög	-1
Mycket hög	-2

2.5.4.Livscykl

Nu har vi kommit till själva livscykeln, här ska spelaren bestämma vad rollpersonen ägnat sig åt genom att spendera de livscykel poäng han/hon har kvar. Genom att spendera ett poäng på något av de möjliga alternativen

- Jobbat
- Äventyrat
- Utbildat sig
- Forskat
- Slackat
- Bildat familj

2.5.4.1.Jobbat

2.5.4.2.Äventyrat

2.5.4.3.Utbildat sig

2.5.4.4.Forskat

2.5.4.5.Slackat

2.5.4.6.Bildat familj

2.5.5.Fru fortuna

2.5.6.Levnadsstandard

Spelaren måste även bestämma vilken levnadsstandard rollpersonen haft under livsryklen. Här spelar befolkningsgrupp och personlighet en stor roll och du bör som spelledare styra upp så att levnadsstandarden speglar rollpersonen. Levnadsstandraden är indelad i ett antal nivåer, vilka i en stigande skala betyder ett lyxigare och lyxigare leverne.

Nivå 0 - Hemlös: Rollpersonen har inga tillgångar att tala om, utan lever på det han hon hittar och kan tigga sig till.

Nivå 1 – Extremt fattigt: Rollpersonen lever under existensminimum

Nivå 2 – Existensminimum: Rollpersonen lever på existensminimum.

Nivå 3 – Fattigt: Rollpersonen lever fattigt.

Nivå 4 – Normalt:

Nivå 5 – Gott:

Nivå 6 – Smärre lyx:

Nivå 7 – Lyx:

Nivå 8 – Extrem lyx:

Nivå 9 – Sjuk lyx:

Nivå 10 – Kjeserlig lyx:

Exempel:

2.6.Nu

Nu har vi kommit fram till den punkt då rollpersonen befinner sig i fas med tidpunkten då spelet skall börja. Det som återstår är bland annat att köpa start utrustning, räkna samman alla attribut och att bestämma rollpersonens startläge.

2.6.1.Attributsummering

Exempel:

2.6.2.Inköp av utrustning

Exempel:

2.6.3.Sista förberedelser

Exempel:

3.Att utvecklas som spelledare

4.Att skapa äventyr

5. Att skapa världen

6.Kampanjen