

VANUIGT
JANVA
ROUWSPEL







TEXT OCH LAYOUT: Mikael Bergström (Null State, More than Human, Rotsystem, VÄRMEDÖD)

KARTA: Johan Nohr (Symbaroum, Kutulu)

SPELTEST: Krister Sundelin (Järn)

LOGGA: Dan Algstrand (alla rollspelsprodukter som getts ut i sverige)

SÄRSKILT TACK TILL: Ronja Melin, John Barkestedt, Krister Sundelin, Anders Bohlin

VAD ÄR ROLLSPEL?

Rollspel är typ som improviserad radioteater för 2-6 spelare, där en deltagare – SPELLEDAREN – beskriver miljöerna, statisterna och fienderna medan de andra – SPELARNAN – har varsin huvudperson som de beskriver handlingar för. Huvudpersonerna heter ROLLPERSONER när man spelar rollspel.

Ibland kanske man inte orkar spela ut långa diskussioner till exempel. Då kan man sammanfatta samtalet och slå ett tärningsslag som avgör vem som vinner diskussionen.

Andra gånger tärningsslag används är när en rollperson försöker göra något svårt.

Hur man skapar rollpersoner och hur man slår tärningsslag står längre bak i boken.

RÖLLPERSONEN

När man bygger sin rollperson ska man välja namn, ras och yrke, slå fram grundegenskaper, köpa färdighetsvärden för poäng och köpa utrustning. Allt det där gör man i vilken ordning man vill.

GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaper är medfödda förutsättningar men som man liksom kan träna upp sig i. Folk har olika värden i grundegenskaperna och man får inte välja vilka värden ens rollperson ska ha från början.

Istället slår man fram grundegenskaperna med tärningar. Slå 3T6 åtta gånger och skriv upp resultatet. 3T6 betyder "tre sexsidiga tärningar". När du har de åtta värdena placerar du ut dem på grundegenskaperna. Det här är de grundegenskaper som finns:

STYRKA (STY): Hur stark man är. Bestämmer hur mycket man kan lyfta och så. Ska man slå in en dörr eller lyfta en tung sten är det STY som används.

SMIDIGHET (SMI): Hur smidig och vig man är, och hur stor precision man har. Används när man ska klämma sig igenom trånga passager, klättra upp på saker och så.

FYSIK (FYS): Hur bra ens fysik är. Har man mycket fysik tål man gifter bra och blir inte sjuk så lätt. Man tål också stryk bättre.

INTELLIGENS (INT): Hur smart man är. Intelligens används för att läsa konstiga ritualer och förstå hur pusselgåtor hänger ihop.

PERCEPTION (PER): Uppmärksamhet och så. Hur bra man uppfattar sin omgivning. Innefattar alla fem sinnen; syn, hörsel, luktsinne, smak, känsel.

KARISMA (KAR): Mäter hur karismatisk och/eller snygg du är. Används för att förföra, imponera, köpslå och så vidare.

STORLEK (STO): Hur stor man är. Proportionerna väljer du själv, men med ett högt värde är du antingen tjock eller lång eller båda.

PSYKE (PSY): Hur viljestark man är.

ÅLDER

Beroende på rollpersonens ålder så kan grundegenskapsvärdena ändras. Om du redan räknat ur grundchanserna så måste du göra om det ifall värdena ändras.

Ålder	STY	SMI	FYS	INT	PER	KAR	STO	PSY
0-12	-4	-4	-4	-4	-4	+2	-4	-4
12-18	0	0	0	0	0	0	0	0
18-35	-2	-2	-2	+1	+1	+1	0	+1
35-90	-4	-4	-4	+2	+2	+2	-2	+2

FÄRDIGHETER

Färdigheter är sånt man lär sig att göra. Alla färdigheter har en baschans som bygger på någon av grundegenskaperna. Räkna ut den först - baschansen är alltid grundegenskapens värde delat med 2 avrundat neråt. Sedan har du 60 poäng att lägga ut på färdigheterna. När du skapar rollpersonen kan du inte höja någon färdighet över 18. Kostnaden per steg är 1 upp till 15, sedan är det 2 per steg. Om du har baschans 6 så kostar det med andra ord först 9 poäng att höja till 15, sedan ytterligare 6 poäng att höja upp till 18.

Följande färdigheter finns:

KORTSVÄRD (SMI): beskriver hur bra rollpersonen är att använda kortsvärd i strid.

LÅNGSVÄRD (SMI): beskriver hur bra rollpersonen är att använda långsvärd i strid.

KNIV (SMI): beskriver hur bra rollpersonen är att använda kniv i strid.

YXA (STY): beskriver hur bra rollpersonen är att använda yxa i strid.

HOPPA (SMI): beskriver hur bra rollpersonen är på att hoppa.

GYMNASTIK (SMI): beskriver hur bra rollpersonen är på gymnastik.

KANOT (SMI): beskriver hur bra rollpersonen är på att paddla kanot.

LÄDERSÖMNAD (SMI): beskriver hur bra rollpersonen är på att sy i läder.

BROTTHING (SMI): beskriver hur bra rollpersonen är på att brottas.

ÖVERTALA (KAR): beskriver hur bra rollpersonen är på att övertala.

KÖPSLÅ (KAR): beskriver hur bra rollpersonen är på att köpslå.

UPPTÄCKA FÄLLOR (PER): beskriver hur bra rollpersonen är på att upptäcka fällor.

FINNA DOLDA TING (PER): beskriver hur bra rollpersonen är på att hitta saker som är gömda eller inte syns direkt.

LÄSA OCH SKRIVA (INT): beskriver hur bra rollpersonen är på att läsa och skriva.

RASER

I Ett vanligt jävla rollspel finns det tre raser. Det kommer att komma fler i expansionsboken "Vanliga jävla raser". Beroende på vilken ras du väljer får du olika bonusar och avdrag, eftersom raserna är olika. En del av dem kanske är bättre på sport till exempel, medan andra är bra på matte. Raserna är:

HELT VANLIG JÄVLA MÄNNISKA: Människor får inga bonusar, för de är standarden som alla andra rasers egenskaper jämförs med. Lite av ett mellanmjölksalternativ alltså.

HELT VANLIG JÄVLA DVÄRG: Dvärgar är korta och skäggiga och det är osäkert om

de har kön. De refererar i varje fall till varandra som "hon", men skägget brukar göra andra raser förvirrade. De älskar guld över allt annat och bor ofta i gruvor och grottor. Ofta slåss de med tvåhandsyxha och gillar inte alver eller att bli kastade. Dvärgar får -2 på STO och SMI och +2 på STY och FYS.

HELT VANLIG JÄVLA ALV: Alver är snygga, starka, smidiga och smarta. Och långa. Eftersom de kan leva upp till tio tusen år så har de gott om tid för både muskelbygge och att lära sig annat. Alver får +4 på alla grundegenskaper utom Karisma, där de får +10.

YRKEN

Det finns massvis med yrken i världen, men nedanstående är de som finns tillgängliga för rollpersoner från början. I framtida moduler kommer nya yrken att tillkomma.

Varje yrke ger bonus på en eller flera färdigheter samt en specialförmåga.

BONDE: De flesta som bor i spelvärlden Vanilia är bönder. Bönder får +2 på Ladersömnad, Köpslå och Brottning. De får -2 på Läsa och skriva. Bönder börjar med 500 silver. Specialförmåga: Ysta ost. En gång per spelmöte kan bonden lyckas automatiskt med ett oststyningsslag. Osten blir väldigt god.

TJUUV: En del har svårt att hålla sig inom lagens ramar och livnär sig på tjuvnad. Tjuvar får +2 på Kniv, Hoppa, Gymnastik, Upptäcka fällor och Finna dolda ting. De får -2 på Långsvärd och Ladersömnad. Tjuvar börjar med 600 silver. Specialförmåga: En gång per spelmöte kan tjuven lyckas automatiskt med att plocka åt sig något som ligger i en annan persons ficka.

VILDMARKSJÄGARE: ute i vildmarken behövs det folk som ved vad de håller på med, som kan stigarna och vet vilka vägar man tar för att undvika gravkumlen. Vildmarksjägare får +2 på Kortsvärd, Kniv, Ladersömnad och Kanot. De får -2 på Läsa och skriva. Vildmarksjägare börjar med 600 silver. Specialförmåga: Stigfinnare. En gång per spelmöte kan vildmarksjägaren hitta rätt väg till något.

SOLDAT: Antingen en knekt i kungens tjänst eller ett frilansande hyrsvärd med motsvarande vapenkunnighet. Soldater får +2 på Kortsvärd, Långsvärd, Kniv och Yxa. De får -2 på Hoppa, Gymnastik och Läsa och skriva. Soldater börjar med 1000 silver. Soldatens specialförmåga gör att hen en gång per spelmöte kan lyckas automatiskt och göra maxskada mot en motståndare. Specialförmågan kan bytas bort mot att få börja spelet med en häst. Det är mycket viktigt att det är spelledaren, inte spelaren, som bestämmer hur hästen reagerar på folk.

MAGIKER: Under utveckling, medföljer den färdiga grundboken.

DRAKRIDDARE: Drakriddare får +4 på alla färdigheter utom Långsvärd, där de får +6. Drakriddare börjar spelet med ett gratis långsvärd, en drakfjällsrustning med rustningsfaktor 10 och en uråldrig, flygande drake att rida på. Draken kan spruta eld som ger 6t6 i skada på alla som står framför den. Drakriddare börjar med 8000 silver (80 guld). Specialförmåga: En gång per spelmöte kan drakriddaren välja att klara äventyret. Spelaren får då beskriva hur det går till, och sedan får spelledaren hitta på ett nytt äventyr. Bara alver kan bli drakriddare.

KROPPSPÖÄNG

Kroppspoäng (KP) är en abstraktion för hur mycket spö rollpersonen tål innan den dör. För att räkna ut rollpersonens totala kroppspoäng (TKP) gör du såhär:

$$TKP = (STO+FYS+STY) / 3$$

Rollpersonen har också separata KP i sina olika kroppsdelar. Dessa separata KP heter Vänster Arms KP (VAKP), Höger Arms KP (HAKP), Huvud-KP (HKP), Bröst-korgs-KP (BKP), Mag-KP (MKP), Vänster Bens KP (VBKP) och Höger Bens KP (HBKP).

TKP	VAKP	HAKP	HKP	BKP	MKP	VBKP	HBKP
3-7	1	1	1	1	1	1	1
8-11	1	1	1	2	2	1	1
12-15	2	2	1	3	3	2	2
16-17	2	2	2	4	3	2	2
18+	3	3	2	5	4	3	3

HANDLINGAR PER STRIDSRUNDA

Handlingar per stridsrunda (HPR) anger hur många saker rollpersonen hinner göra per runda in strid (s. XX). Räknas ut såhär:

SMI+PER/2	HPR
3-7	1
8-11	2
12-15	3
16-17	4
18+	5

VAPEN OCH RUSTNINGAR

I strid är det bra att ha med sig vapen och klä sig i rustning. Vapen används för att skada folk, medan rustningar skyddar från skador.

Vapen har följande egenskaper:

- **HÄNDER:** hur många händer som behövs för att hantera vapnet. 1H betyder en hand och 2H betyder två händer. Tvåhandsvapen kan användas med en hand om rollpersonens STY är minst dubbla STY-kravet (se nedan).
- **FÄRDIGHET:** vilken färdighet som används när man anfaller med vapnet.
- **STY-KRAV:** hur mycket STY rollpersonen måste ha för att få

använda vapnet.

- SKADA: hur mycket skada vapnet gör i strid.
- KOSTNAD: hur mycket det kostar att köpa vapnet.

VAPEN	HÄNDER	FÄRDIGHET	STY-KRAV	SKADA	KOSTNAD
KNIV	1H	Kniv	5	1T4	100s
KORTSVÄRD	1H	Kortsvärd	8	1T6	200s
BASTARDSVÄRD	1H	Kortsvärd eller Långsvärd	10	1T8+2	300s
LÅNGSVÄRD	2H	Långsvärd	12	2T8	500s
PILBÅGE	2H	Pilbåge	8	2T6	600s
YXA	1H	Yxa	8	1T6+4	300s
STOR YXA	2H	Yxa	12	2T6+4	500s

Rustning köps per kroppsdel och finns i olika material. Varje material har sin egen rustningsfaktor (RF). Kostnaden beror på kroppsdelens.

MATERIAL	RF	HUVUD	ARM	BEN	BÅL
TYG	1	25s	50s	50s	75s
LÄDER	2	50s	100s	100s	150s
RINGBRYNJA	3	100s	200s	200s	300s
PLÅT	4	200s	400s	400s	600s
MITHRIL	10	500s	1000s	1000s	1500s

RF är kumulativt, så du kan ha flera lager rustning på varje kroppsdel.

ERFARENHET OCH FÖRBÄTTRING

Efter varje spelmöte delar SL ut erfarenhetspoäng (*erf*) enligt följande:

Klarade äventyret: om äventyret avslutades får alla rollpersoner som överlevde 1 erf.

Var närvarande: alla rollpersoner vars spelare masade sig iväg till spelmötet får 1 erf.

Gott rollspelande: alla rollpersoner vars spelare aktivt rollspelade sina rollpersoner får 1 erf.

Erf kan sedan användas för att höja färdighet. Kostnaden i erf per steg är 3 upp till 15, därefter är kostnaden 6 per steg. Det är alltså 3 gånger kostnaden som var när rollpersonen skapades. Att öka från 13 till 15 kostar 6 poäng, att öka från 14 till 17 kostar 15 – först 3 för ökningen till 15, sedan 12 för två stegs ökning över 15.

TÄRNINGSLAG

För att använda en färdighet slår spelaren en tjugosidig tärning (1T20). Resultatet jämförs med lämpligt färdighetsvärde. Om resultatet är lika med eller under FV så lyckas slaget. Om det är relevant att mäta hur bra man lyckades så används differensen mellan FV och resultatet, så resultat 12 med FV 17 blir lyckat, grad 5.

Om man försöker något som inte täcks av någon färdighet slår man mot relevant grundegenskap istället.

Ettor är alltid spektakulärt lyckade.

20 innebär alltid fummel. Slå på följande fummeltabell:

1t6	Fumlighet
1	Något distraherar dig och du råkar tappa taget om det du försöker göra. Du halkar, snubblar eller råkar kasta iväg vad det nu än är.
2	Du råkar på något sätt göra dig illa. 1t6 i skada.
3	En demon dyker upp och äter upp dig.
4	Du råkar snubbla på ett sätt som skadar en av de andra rollpersonerna. 1t6 i skada.
5	Vad du nu håller på med förstörs, går sönder, rasar samman och ingen kan försöka igen.
6	Du snubblar på en osynlig sköldpadda

III MOTSTÅNDSTABELLEN

Om du försöker kämpa mot någon annan, till exempel i armbrytning, så använder du följande lätta, smidiga och vackra tabell för att få fram vilket värde du ska slå mot. Om du har FV 9 och motståndaren har värde 12 så ska du alltså slå under eller lika med 7.

	MOTSTÅNDARENS FV																			
DITT FV ↓	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9
2	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
3	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
4	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
5	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
6	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4
7	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
8	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
9	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
10	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
11	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
12	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
13	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
14	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
15	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
16	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
17	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
18	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
19	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
20	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10

STRID

I strid delas tiden in i STRIDSRUNDOR. En stridsrunda är c:a 10-20 sekunder lång.

I början av varje stridsrunda slås ett INITIATIVSLAG. Ett initiativslag är 1t20 plus värdet i den bästa vapenfärdigheten. Resultaten avgör initiativordningen för rundan; högst värde börjar, därefter näst högst och så vidare.

När det är en persons tur så får hen utföra alla sina handlingar. De vanligaste handlingarna i strid är anfall. Anfallsslag är motståndsslag som slås mot motståndarens värde i det vapen hen håller i. Så om du anfäller med ett långsvärd och motståndaren försöker försvara sig med en kniv så används ditt färdighetsvärde i Långsvärd och motståndarens FV i Kniv.

Om anfallet lyckas, rulla skada och träffområde. Träffområdet avgörs med ett slag på en T20:

Resultat	Kroppsdel
1-4	Höger arm
5-8	Vänster arm
9-10	Höger ben
11-12	Vänster ben
13-15	Mage
16-18	Bröstkorg
19-20	Huvud

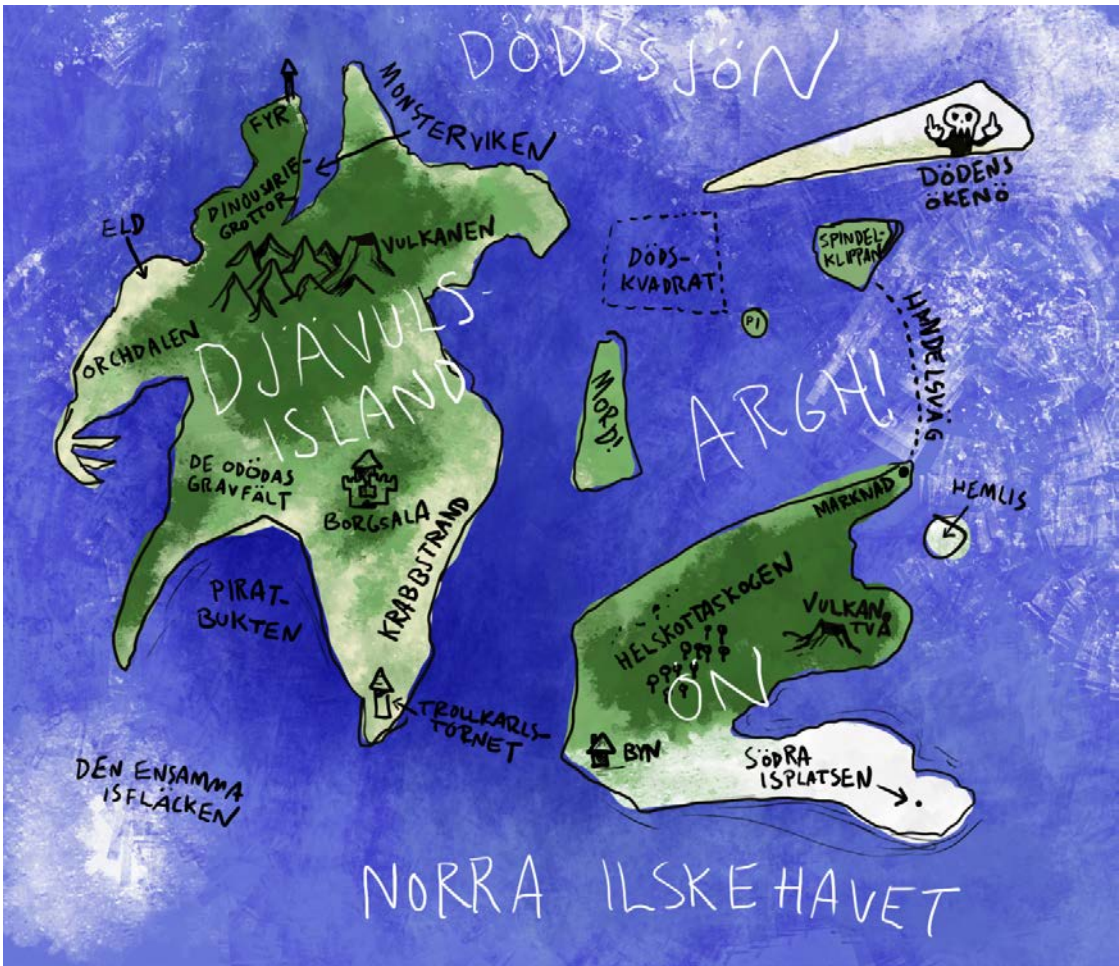
När du gör skada i en specifik kroppsdela så dras först kroppsdelen RF av, därefter går skadan in och dras av från kroppsdelen KP. Dessutom dras skadan av från TKP.

Om TKP går ner till 0 eller om HKP, BKP eller MKP går ner till 0 dör rollpersonen. Om HAKP, VAKP, HBKP eller VBKP går ner till 0 blir kroppsdelen oanvändbar.

MAGI

Under utveckling – medföljer den färdiga grundboken. Det kommer att finnas vanliga jävla magiskolor (eld, vatten, jord, vind, ljus, mörker) och vanliga jävla magier t.ex. eldboll, levitera och skuggtentakler.

KARTA ÖVER VANILIA





GRUNDEGENSKAPER	
STY	
FYS	
SMI	
INT	
PER	
KAR	
STO	
PSY	

Namn	
Spelare	
Ras	
Yrke	
Längd	
Omkrets	
Vikt	
Ålder	
Skostorlek	
Pengar	

VAPEN	SKADA

FÄRDIGHETER	BAS-GE	BASCHANS	FV
Långsvärd	SMI		
Kortsvärd	SMI		
Kniv	SMI		
Yxa	STY		
Hoppa	SMI		
Gymnastik	SMI		
Kanot	SMI		
Lädersömnad	SMI		
Brottnig	SMI		
Övertala	KAR		
Köpslå	KAR		
Upptäcka fällor	PER		
Finna dolda ting	PER		
Läsa och skriva	INT		
Använda magi	PSY		

KROPPSDEL	KP	RF	RUSTNING	TRÄFF
Höger arm (HAKP)				1-4
Vänster arm (VAKP)				5-8
Höger ben (HBKP)				9-10
Vänster ben (VBKP)				11-12
Mage (MKP)				13-15
Börstkorg (BKP)				16-18
Huvud (HKP)				19-20