

Nor Bannogs husregler:

ROLLPERSONER TILL SAGA

Version 1.1 • norbannog.blogspot.com

KONCEPT

Första steget i att skapa en rollperson är förstås att lista ut vad för typ av rollperson man vill göra. Fundera lite över vilken bakgrund den ska ha, och vad den sysslar med nu. Tjänar rollpersonen under någon? Vilken familj kommer den från? Vad har den gjort under sista tiden?

När man har en känsla för vem rollpersonen är det bara att börja föra ner den på papper.

REGLER

1. Fördela 18 poäng mellan grundegenskaperna *Styrka*, *Motorik*, *Intelligens*, *Sinnen* och *Gåvan*. Lägg sedan till 3 vardera till *Styrka* och *Motorik*.
2. Fördela 6 nivåpoäng mellan de tre sekundära egenskaperna *Utbildning*, *Psyke* och *Ars Arcana*.
3. Beräkna värdena för *Kunskap* (*Intelligens* + *Utbildning*), *Närvaro* (*Sinnen* + *Psyke*) och *Magi* (*Gåvan* + *Ars Arcana*).
4. Slå rollpersonens totala *Kroppspoäng* (kp) 1T6+6, modifiera sedan utifrån svaren på frågorna i tabell 1. En rollperson börjar inte med mindre än 7 eller fler än 12 kp. Fördela de olika träffområdenas kp enligt tabell 2.
5. Beskriv rollpersonen på framsidan av rollformuläret; fyll i *Ålder*, *Kön*, *Socialt stånd* och *Beskrivning/utseende*. Bestäm *Social nivå* i samråd med Spelledaren. Beroende på vilken *Social nivå* som rollpersonen har så får den en viss mängd mynt som startkapital – se tabell 3.
6. Ge rollpersonen upp till två *Fördelar* och upp till två *Nackdelar* i samråd med spelledaren. *Nackdelar* ger extra nivåpoäng att lägga på *Färdigheter*, se nedan. *Fördelar* kostar inga np.
7. Välj sex *Färdigheter* som passar med den bakgrund du valt, och fördela 20 nivåpoäng mellan dem (plus poäng för eventuella *Nackdelar*, se ovan). Du måste lägga minst en nivåpoäng på varje *Färdighet*. Observera att *Försvar* inte är en *färdighet*.
8. Talar rollpersonen fler språk än sitt modersmål? Du får köpa språk för lika många poäng som du har i *Utbildning*. Se tabell 4. Rollpersonen har automatiskt nivå 3 i sitt modersmål.

9. Utrusta rollpersonen i samråd med spelledaren. I kapitlet för utrustning finns all information du behöver för detta.
10. Beräkna rollpersonens värden för *Försvar*, och attack med hans eller hennes vanligaste vapen. Beräkna *Styrkebonus* och *Initiativbonus*, se tabell 5.
11. Slå fram din rollpersons *Hjältepoäng* med en sexsidig tärning (1T6).

KORTSIKTIGA OCH LÅNGSIKTIGA MÅL

Bestäm kortsiktiga och långsiktiga mål. Kortsiktiga mål är sådana som rollpersonen känner viss press att uppnå inom en ganska snar framtid, sådana som man kommer misslyckas med att uppfylla om man inte tar tag i dem. Långsiktiga mål är sådana som man drömmer om att uppfylla eller planerar att genomföra någon gång i framtiden.

Det finns två syften med att bestämma mål för rollpersonen. Dels får man som spelare en känsla för vad rollpersonen tycker är viktigt och vad den drivs av, dels får man som spelledare direkt något att väva ihop äventyr av.

BÖRJA SPELA

Om du inte redan gjort det så är det dags att ge din rollperson ett lämpligt namn, sedan är det bara att börja spela!



Appendix

TABELL 1 – MODIFIERING AV KROPPSPOÄNG

- ♦ Lever rollpersonen i smuts och misär? Dra av 1 kp.
- ♦ Är rollpersonen sjuklig och klen? Dra av 1 kp.
- ♦ Har rollpersonen någon gång blivit svårt sårad? Dra av 1 kp.
- ♦ Är rollpersonen atletisk och aktiv? Lägg till 1 kp.
- ♦ Lever rollpersonen under väldigt rena och fina förhållanden? Lägg till 1 kp.

TABELL 2 – KROPPSPOÄNG PER TRÄFFOMRÅDE

Total kroppspoäng	7	8	9	10	11	12
Vänster ben	4	5	6	6	7	8
Höger ben	4	5	6	6	7	8
Kropp	5	6	6	7	8	9
Vänster arm	3	4	5	5	6	7
Höger arm	3	4	5	5	6	7
Huvud	2	3	3	4	4	5

TABELL 3 – STARTKAPITAL

Social nivå	Startkapital
1	10 Mark.
2	50 Mark.
3	100 Mark.
4	200 Mark.
5	500 Mark.
6	1000 Mark.

TABELL 4 – KOSTNADER FÖR SPRÅK

Nivå	Beskrivning	Kostnad i np
1	Dåliga kunskaper i språket.	1
2	Talar med brytning.	2
3	Flytande, som modersmål.	3
4	Har studerat och fulländat sitt bruk av språket.	4
*	Läsa och skriva ett språk man kan.	2

* nivån blir samma som för det talade språket

TABELL 5 – STYRKE- & INITIATIVBONUS

Styrka/Motorik	Bonus
1	-3
2	-2
3-4	-1
5-6	0
7-8	+1
9	+2
10-11	+3
12-13	+4
14	+5

GRUNDEGENSKAPS- OCH FÄRDIGHETSPAKET

Om du vill att det ska gå riktigt fort att göra en rollperson så kan du slå fram eller välja ett färdigt paket med värden att fördela på grundegenskaper och färdigheter.

1T20	Grundegenskaper	Färdigheter
1-5	3, 3, 3, 4, 5	2, 2, 3, 3, 5, 5
6-10	3, 3, 4, 4, 4	2, 3, 3, 3, 4, 5
11-15	2, 3, 3, 5, 5	2, 2, 3, 3, 4, 6
16-20	2, 3, 3, 4, 6	2, 3, 3, 4, 4, 4