

EXEMPEL: SKAPA EN ROLLPERSON

Vi som jobbar med Zanguina älskar rollpersonen och att "rulla gubbe", anser att förberedelserna inför spelet är en viktig del av spelet, och att gestaltningen av rollpersonen blir roligare om denne har en detaljerad bakgrund och känns, tja, "verklig". Nedan presenteras ett exempel på karaktärsgenerering som vi föredrar den, men i Zanguina – Rollspelet: Grundboken kommer det också finna en "snabbvariant" av gubbrullandet som komplement till den här detaljerade framställningen. Detta exempel lägger fokus på att visa de olika delarna som tar fram regelteknisk data till rollpersonen och hur man kan väva in de olika slumpmomenten i sin karaktärs bakgrundshistoria.

DEL 1: FÖRUTSÄTTNINGAR

KÖN & ART

Robban ämnar skapa rollpersonen Guapatrosj Glexpjurk; en prisjägare från Magdhanold. Han börjar med Förutsättningar, och kan snabbt konstatera att Guapatrosj är en man. Steg två är att avgöra vilken Art rollpersonen tillhör. Här vet Robban sedan innan att Guapatrosj som sagt är från Magdhanold där majoritetsbefolkningen är faranger, vilket verkar logiskt även i Guapatrosjs fall.

GENETISKT ARV

När detta är bestämt är nästa moment att fastställa rollpersonens Genetiska arv. Detta görs genom ett slag på tabellen GENETISKT ARV: FARANGER. Robban slår 1T10 och får resultatet 8, vilket ger resultatet Stark och ger Guapatrosj

en modifikation på +1 i Råstyrka, vilket tillsammans med ovan fastställda val noteras i respektive fält på rollformuläret.

SOCIALT ARV

Eftersom resultatet inte blev Avvikelser, kan Robban bläddra förbi tabellerna som är relaterade till det resultatet, och ge sig på att avgöra rollpersonens Sociala arv. Robban slår 1T100; utfallet blir 95, och resultatet utläses rik. Detta innebär att Guapatrosj kommer från en välbeställd bakgrund, och ger följande modifikationer till kommande moment: Bakgrundsmodifikation: +30, Egendom +3, Kläder & personliga tillhörigheter +15 och Rikedom +5. Detta noteras på kladdpappret.

KULTURELLT ARV

Sedan är det dags att fastställa Guapatrosj Kulturella arv. Robban slår 1T10 och läser av tabellresultatet enligt utfall 9 som blir Staden. Detta ger Guapatrosj en viss kunskap inom

olika Färdigheter. Han får höja värdena i Djurdragen framfart (+1), Djurskötsel (+2), Gastronomi & matlagning (+1), Kommunikation (+1), Kulturkännedom (+1) och Samhälle (+1). Dessutom får han välja en av tre angivna hantverksfärdigheter, och Robban bestämmer sig för Kläder & sömnad (+1). Han får också en valfri Spetskunskap till några av Färdigheterna. Han bläddrar lite i kapitlet om färdigheter och bestämmer sig för att spetsa Kulturkännedom mot *Magdhanold* och Djurdragen framfart och Djurskötsel mot *hästar*. Han får även spetsa en valfri Färdighet, och väljer att specialisera Guapatrosj mot att *hota* under färdigheten Kommunikation. Slutligen ger den kulturella bakgrunden också två framtida slag på Bonus- och Händelsetabeller. Robban får välja på Städer & Handel eller Landsbygd & Jordbruk, och väljer det förstnämnda. Till detta kommer också ett valfritt tabellslag, som han bestämmer sig för blir Strider & Våld. Robban antecknar detta på kladdpappret.

UPPVÄXT

Nästa steg är ett slag på tabellen UPPVÄXT, för att ta reda på om Guapatrosj under sina tidiga år var med om något särskilt som kommit att prägla honom. Robban slår 58 och avläser resultatet som säger att en eller flera medlemmar från Guapatrosjs familj har försvunnit, och att han spenderat en del tid med att leta efter de förlupna familjemedlemmarna. Detta genererar att han får färdighetsvärden i Kommunikation (+1, vilket ger att Guapatrosj redan nu har 2 i Kommunikation) och Söka (+2). Robban noterar liksom tidigare tillgodogjorda färdighetsvärden dessa på rollformuläret.

GRUNDEGENSKAPER

Sedan är det dags att höja Guapatrosjs Grundegenskaper. Eftersom han är en farang har han ett grundvärde i samtliga på 3. Robban funderar på hur han ska fördela de 45 poäng som han har till godo. Han tänker sig att Guapatrosj är ganska gammal; drygt 40, och att han därför kommer att få en del negativa modifikationer på Grundegenskaperna, men i gengäld få mer erfarenhet. Han bestämmer sig först för att höja alla Grundegenskaper till det relativa snittvärdet 5, och sedan möblera om lite. När han gjort detta, har han ytterligare fem poäng att spendera. Han tänker sig att Guapatrosj är en ganska fysisk person som är hyfsat skicklig i att bruka ett svärd, och höjer således Grundegenskaperna Råstyrka, Smidighet, Stryktåligghet, Uthållighet och Koordination med ett vardera. Han kollar igenom Grundegenskaperna, och reagerar på värdet 5 i Charm. Då han vet



med sig att Guapatrosj är en tämligen ocharmig typ, sänker han värdet till tre och har således ytterligare två poäng att spendera. Han funderar ett slag, gör ytterligare en ändring, och sätter sedan ut poängen. Han lägger på modifikationen från det Genetiska arvet; och Guapatrosj grundegenskaper ser således för tillfället ut så här: Förflyttning 5, Hälsa 5, Råstyrka 7, Smidighet 6, Stryktålighet 7, Uthållighet 6, Koncentration 5, Koordination 7, Kreativitet 5, Logik 5, Uppfattning 6, Viljestyrka 5, Charm 3, Empati 4, Utseende 5, Utstrålning 5, Balans 5, Hörsel 5, Luksinne 5 och Syn 5.

DEL 2: ERFARENHETER

ÅLDER

Nu är delen Förutsättningar avklarad, och Robban går in på Erfarenheter. Det är till att börja med dags att bestämma hur gammal Guapatrosj faktiskt är. Robban bestämmer sig för att 40 jämt blir en bra ålder på Guapatrosj. Detta modifierar vissa Grundegenskaper. Smidighet, Uthållighet, Utseende, Hörsel och Syn sänks med ett vardera, medan Logik, Viljestyrka och Utstrålning höjs ett snäpp. Dessutom ger åldersspannet följande data: Valfria färdighetspoäng: 42, Bakgrundspoäng: 9, och Kläder & personliga tillhörigheter: +9. Detta noteras på kladdpappret.

BAKGRUND

Nu ska Guapatrosjs bakgrundshistoria sättas ihop med hjälp av de nio Bakgrundspoängen som vart och ett motsvarar ett Bakgrundspaket. Robban tänker sig att Guapatrosj försörjt sig som hyrsvärd och prisjägare sedan 25-årsåldern. Innan dess är han inte lika säker, så han väljer att låta slumpen avgöra vilken typ av bakgrund Guapatrosjs formativa år utgjordes av, och tänker sig att det sker i kronologisk ordning. Han slår fyra slag på tabellen BAKGRUND: STADEN modifierat med resultatet från Socialt arv: Rik (30). Resultatet blir:

1. 39+30=69: Soldatliv.
2. 93+30=129: Entreprenörsliv
3. 10+30=40: Hantverkarliv
4. 75+30=105: Stadsliv

Robban tänker att det här nog kan ge en rätt intressant bakgrundshistoria, men är inte helt nöjd med ordningen, varför han flyttar om dem:

1. Hantverkarliv
2. Entreprenörsliv
3. Stadsliv
4. Soldatliv

Han föreställer sig, baserat på resultaten, att Guapatrosj föddes in i en hantverkarfamilj, som lyckades bra i sitt värv och började

kombinera sin produktion med mer eller mindre storskalig handel. Sedan stycket Uppväxt vet han att Guapatrosj förlorat en eller flera familjemedlemmar, så han tänker sig att något hände hans föräldrar (kanske på grund av deras framgångar?), vilket försatte honom i en situation där han var förvirrad och sorgsen, men rik. Att han på något sätt lyckades schabbla bort familjens verksamhet och försökte glömma sina sorger genom ett liv i sus och dus, tills han förstod att han måste försöka ta reda på vad som hänt föräldrarna. Han bestämde sig då för att ta värvning och låta sig vapentränas, för att med sina nyvunna kunskaper sedan kunna finna eller åtminstone hämnas sina föräldrar. Efter att ha försörjt sig som soldat under några år, tog han avsked från sina kamrater, och gick solo som frilansande hyrsvärd, samtidigt som han ägnade all ledig tid åt att försöka finna sina försvunna familjemedlemmar. Om han någonsin hittade dem eller inte bestämmer sig Robban för att avgöra senare. Men Guapatrosj lärde sig hur som helst att leta reda på folk, vilket renderade honom ett namn som en tämligen skicklig prisjägare. Han väljer följande Bakgrundspaket för att komplettera Guapatrosjs historia:

5. Vapenträning
6. Vildmarksliv
7. Äventyrliv
8. Äventyrliv
9. Äventyrliv

När färdighetspoängen från Bakgrundspaketet valts noterar Robban dessa på kladdpappret i varsin kolumn. De Resurspoäng, den Förhärdning samt val för slag på Bonus- och Händelsetabeller antecknas också på kladdpappret innan det är dags att slå på Bonus- och Händelsetabellerna för att få fram ytterligare händelser, egenskaper och modifikationer som danat eller stärkt Guapatrosj.

BONUS- OCH HÄNDELSETABELLER

Sedan resultaten från Förutsättningar har Guapatrosj redan ett slag på Städer & Handel, samt en valfri; Strider & Våld. Nu summerar Robban slagen enligt en ungefärlig kronologisk ordning i relation till Bakgrundspaketet. Han får följande resultat:

1. Städer & Handel – 31 - Historieberättare
2. Städer & Handel – 17 - Framställare
3. Städer & Handel – 79 - Snubblat i färgkaret
4. Städer & Handel – 61 - Prisbedömare
5. Strider & Våld – 76 - Stoppat kraftig blödning
6. Strider & Våld – 35 - Klättrat upp för värn

7. Vildmark & Äventyr – 82 - Tar vad som finns
8. Strider & Våld – 10 - Drar snabbt
9. Vildmark & Äventyr – 55 - Oprövd mark
10. Strider & Våld – 29 - Hälsoresa
11. Vildmark & Äventyr – 8 - Blad & blom

På första slaget slår Robban egentligen 59 vilket ger Guapatrosj Naturlig fallenhet i Musik, något som direkt strider mot den personlighet han tycker att prisjägaren har, varför han slår om slaget. Han slår även om resultatet Skomakare, eftersom han redan bestämt eller genom tidigare resultat förstått att det hantverk Guapatrosjs familj sysslade med har med textilier och färgning att göra. Även ett annat resultat; Rustningssmed, slås om av samma anledning. När alla resultat från Bonus- och Händelsetabellerna är inhöstade lyder det, i kalla siffror, som följer:

Färdigheter:

- Kommunikation +1
- Konstruktion +1
- Dekorativ konst & utsmyckning +1
- Handel +1
- Läkekunst +1
- Atlet +1
- Kemi & utvinning +1
- Orientering +1
- Växtlära +1

Spetskunskaper:

- (Kommunikation) Berättarkonst +1
- (Konstruktion) Konstruera vagnar +1
- (Dekorativ konst & utsmyckning) Färgning +1
- (Handel) Värdera +1
- (Läkekunst) Blödningar +1
- (Atlet) Klättra 1
- (Kemi & utvinning) Animalisk utvinning +1
- (Kemi & utvinning) Valar +1
- (Orientering) Genvägar +1
- (Växtlära) Medicinalväxter +1

Naturlig fallenhet:

- Konstruktion

Grundegenskaper:

- Kreativitet +1
- Hälsa +1

Förhärdning:

- Fasa 2

Övrigt:

- För rollpersonen kostar det 2 färre Manöverpoäng att Dra vapen.

Robban för in uppgifterna på rollformuläret, i respektive fält. ”Dra snabbt” noteras under Förmågor. Han ägnar en tanke åt hur Guapatrosj kan ha begagnat sig av kunskapen och färdigheterna som tabellresultaten tog fram. Inget av det känns orimligt, kommer han fram till.

Nästa steg i karaktärsgenereringen heter UNDERSKOTTSTABELLEN, men eftersom Guapatrosj är född mer eller mindre med en silversked i truten, behöver eller får Robban inte slå något slag på den tabellen. Istället marscheras det raskt vidare till Egenskaper, som genereras genom de grundegenskapsvärden som vid det här laget är slutgiltigt fastslagna.

DEL 3: EGENSKAPER

HÄRLEDDA EGENSKAPER

Kroppsmassan tas fram genom att addera Stryktålighet, Råstyrka och Hälsa. I Guapatrosjs fall blir värdet: $7+7+6=20$, vilket ger vid handen att Guapatrosj är relativt storväxt, sett till det generella snittet bland faranger på 15. Detta ger i sin tur ett värde på 5 i alkoholresistens, samt en vikt på omkring 100 kg. För att Guapatrosj ska behålla den kropps-konstitution Robban har föreställt sig honom med, bestämmer han att rollpersonens kroppslängd på 198 cm matchar vikten väl. För att räkna ut värde för risken att bryta ben, eller helt enkelt bli stympad, avläser Robban tabellen BRAMP och noterar dessa i motsvarande fält på rollformuläret. Sedan tar han Guapatrosjs värden i Logik (6) + Viljestyrka (6) + Empati (4) för att

få fram prisjägarens värde i Förstånd, vilket blir 16. Bärförmågan; Råstyrka (7) + Uthållighet (5) blir 12 och Vitalitet; Hälsa (6) + Stryktålighet (7) + Viljestyrka (6) blir 19. Alla dessa värden noteras på rollformuläret under Övriga egenskaper. Dessutom noteras de generella värdena i Zanguina och Tur, Svält, Sömnbrist och Kyla, eftersom Guapatrosj inte fått dessa värden modifierade i och med slagen på Bonus- och Händelsetablerna.

FÄRDIGHETER, SPETSKUNSKAPER & FÖRHÄRDNING

Sedan är det dags att ”köpa” värden i Färdigheter, Spetskunskaper och eventuellt också Förhärdning. Kostnaden för färdighetsvärdena står beskrivna i lathundar. Den ena gäller kostnad för Färdigheter i allmänhet, den andra för Färdigheter rollpersonen har en Naturlig fallenhet för och den tredje för Färdigheter som för rollpersonen är Olämpliga. Robban spenderar förutom de poäng Guapatrosj inhöstade genom Bakgrundspaketet de 42 valfria poäng han fick till följd av sin ålder. Krutet läggs på sådant han tycker är viktigt att Guapatrosj kan som äventyrare, till exempel Atlet, Beväpnad närstrid, Bågar & armborst, Gömma, Spåra och Söka. Dessa färdigheter ger tillsammans med dem han redan har tack vare tabellresultat och dylikt en bred kunskapspalett. Han väljer bort inköp av Förhärdning, eftersom han föreställer sig att Guapatrosj klarar sig bra på de förhärtningspoäng han fått genom sina Bakgrundspaketet och slag på tabeller.

Del 4: Person

RESURSER

När färdighetsvärdena är på plats återstår två saker: anskaffande av utrustning till rollpersonen samt att fundera lite på dess personlighet och egenheter. Det förstnämnda gör Robban genom att de resurspoäng han samlat på sig under karaktärsgenererandet spenderas på olika föremål som finns listade i kapitlet Utrustning. Man kan välja att skaffa föremål med speciella egenskaper, mot inväxlande av ytterligare resurspoäng enligt beskrivning i kapitlet. Robban vet redan nu ungefär vad Guapatrosj har för utrustning.

Det visar sig att Resurspoängen – mycket tack vare Guapatrosj sociala bakgrund – mer än väl räcker för att införskaffa honom vad han behöver. Robban klär Guapatrosj som han föreställer sig att Guapatrosj går klädd samt förser honom med saker han kan behöva på sina resor. En schysst häst att rida på, pipa, tobak och lite allmän utrustning, samt vapen. Dessutom får han, genom sina resurspoäng i Rikedom, samt en handfull inväxlade Resurspoäng ett startkapital på 540 silver, vilket är en förmögenhet på de flesta platser på Zorkhana.

PERSONLIGHET

Robban har redan en ganska klar bild av hur Guapatrosj är som person, men läser igenom frågeställningarna i slutet på kapitlet rollpersonen, för att bli på det klara med hurdan Guapatrosj är och hur han reagerar i olika situationer. Nu börjar äventyret.