

ATT GÖRA EN KARAKTÄR



THE RISHI MAZE

-en STAR WARS inspirerad lajvkampanj

Alla rättigheter till STAR WARS hör till Lucasfilm och Disney. The RISHI MAZE är ett fanprojekt som drivs ideellt.

*...några enkla regler
och lite kött på benen*

1.

ATT GÖRA EN KARAKTÄR

...några enkla regler

System

The Rishi Maze är ett lajv där vi som arrangörer tänker oss att de allra flesta situationer som uppstår löses i spel mellan lajvets deltagare. I kampanjen så finns det dock också ett enkelt regelsystem som påminner om ett bordsrollspel. Regelsystemet syftar till att hantera och förenkla situationer som går utanför det löpande spelet. Systemet syftar också till att ge en fingervisning kring vad din karaktär har för styrkor och svagheter samtidigt som det också på ett enkelt sätt kan illustrera en progression hos din karaktär.

En del situationer lämpar sig helt enkelt inte för öppet spel, exempelvis situationer där karaktärer använder våld för att lösa en situation.

Sådana situationer bör undvikas och alltid innehålla en möjlighet för en sk "graceful bow-out", det vill säga en möjlighet att dra sig ur situationen. För de gånger två eller flera spelare vill att deras karaktärer ska lösa en situation med våld så får man gå åt sidan till ett förberett rum. I rummet finns det regler, tärningar mm som behövs för att lösa situationen. Du kan läsa mer om det nedan.

Mellanhandlingar

Kampanjen kommer att erbjuda spel på mellanhandlingar. På lajven så kommer det finnas möjligheter för en eller flera karaktärer att bestämma sig för att ta sig an olika typer av äventyr, till exempel kan en eller flera rollpersoner acceptera ett uppdrag att vara besättning på ett rymdskepp som ska smuggla exonium från planeten Rishi till ett närliggande system. På lajvet så kommer det att finnas vissa roller som har olika typer av "quests" som man som spelare kan "anmäla" sin roll till. Man kommer att kunna anmäla sin roll till en sådan mellanhandling per lajv. Det går att göra mellanhandlingar också på andra sätt, till exempel kan en spelare själv föreslå en mellanhandling till arrangörerna.

Mellanhandlingarna kommer att spelas ut i form av ett friforms-rollspel med en arrangör som spelledare. Detta kommer att ske antingen online eller vid en fysisk träff, beroende på vad deltagarna föredrar.

Systemet i korthet

Alla karaktärer kommer att få ett enkelt rollformulär. Arrangörerna kommer att bygga en enkel databas där formulären uppdateras mellan lajven, vartefter karaktären utvecklas. Rollformulären innehåller ett antal egenskaper (som kommer att förklaras längre ner i texten).

Egenskaperna har ett värde mellan ett och fem. Har man ett i en egenskap så är man nybörjare och förstår/kan väldigt lite av hur någonting fungerar. Har man två i en egenskap så har man samma koll/kunskapsnivå som en genomsnittlig invånare i Star Wars galax. Har man tre i en egenskap så är man så bra på området så att man kan jobba med det. Har man fyra så är man ett erfaret proffs och har man lyckats komma upp i fem i en egenskap så är man så bra att det omedelbart syns/märks och man kanske till och med börjar bli känd.

(Hur bra är egentligen Darth Vader, Han Solo och Din Jarin? Dom är på en annan skala, men dom skulle i alla fall kunna nicka ett erkännande till en person med 5 i nivå).



2.

ATT GÖRA EN KARAKTÄR

...några enkla regler forts...

Egenskaperna kan användas på olika sätt. Framför allt så är det en bra hjälp för dig när du ska gestalta din karaktär med en indikation på hur bra karaktären faktiskt är på det ena eller det andra.

(Din karaktär kan såklart alltid bluffa kring hur bra den är och både påstå sig vara bättre eller sämre än hur det faktiskt ligger till.)
Egenskaperna kan också användas för att testa om din karaktär lyckas med en viss sak den försöker göra, till exempel hacka sig in i en dator i ett spel vid en mellanhandling. Då sätter spelledaren en svårighetsgrad och spelaren slår en T6 och lägger till värdet på sin egenskap. Bli värde lika eller mer än svårighetsgraden så har karaktären lyckats.

Egenskaperna används också när två karaktärer gör saker mot varandra, till exempel om en karaktär försöker flyga ifrån en annan i en rymdstrid. Då slår båda karaktärerna en T6 och lägger till aktuell egenskap (flyga rymdskepp). Den som lyckas bäst uppnår då önskat resultat. Bli resultatet lika så avgör spelledaren vad som händer.

Karaktärsnummer	
ROLLNAMN	
SPELARE	
Rollens ålder	
EGENSKAP	VÄRDE 1-5
SMIDIGHET	
STRID	
TÅLIGHET	
FLYGA RYMDSKEPP	
SOCIAL FÖRMÅGA	
KONTAKTNÄT	
EKONOMISK STABILITET	
TEKNIK	
KRAFTEN	0

När du skapar din karaktär första gången så får du 24 poäng att fördela ut mellan dina olika egenskaper, vilket ger ett snitt på 3 i alla egenskaper. En vanlig invånare i Star Wars galax har två i snitt och tre i en eller ett par stycken som avspeglar personens yrke.

Lajvets karaktärer är alltså betydligt "bättre" än en genomsnittlig person, vilket ska avspegla att karaktärerna alla är huvudpersoner i vår gemensamma berättelse!

En icke-jedi får inte lägga poäng på kraften, i övrigt får man fördela sina poäng som man vill med begränsningarna att man måste ha minst ett i alla och att man inte får ha ett startvärde högre än fyra. Upp till 3 i värde kostar 1 poäng per steg, vill man ha mer än 3 så kostar steg 4 två poäng och steg 5 tre poäng. En karaktär kommer att få ytterligare poäng för varje event som man deltar i (både lajv och mellanspel).

En ny karaktär får inte fler än två egenskaper med 1 i värde och man får inte heller starta kampanjen med fler än två med nivå 4.



3.

ATT GÖRA EN KARAKTÄR

...några enkla regler forts...

Egenskaperna förklarade

Här nedan ser du lite närmare beskrivningar av egenskaperna och vad de olika nivåerna innebär.

Egenskap	SMIDIGHET
Hur smidig är din karaktär? Är den duktig på att klättra, hoppa och att smyga?	
Nivå	Beskrivning
Ett	Fail army
Två	Du kan klättra, simma och smyga
Tre	Du är van att använda kroppen, typ en soldat
Fyra	Du är vältränad, elitsoldat, bergsklättrare osv
Fem	Super Ninja Assassin droid

Egenskap	STRID
Hur stridsvan och hur duktig på att slåss är din karaktär?	
Nivå	Beskrivning
Ett	***HJÄLP!***
Två	Du kan hantera en blaster och en kniv
Tre	En soldat eller duktig kriminell
Fyra	Elitsoldat typ stormtrooper
Fem	Erfaren Mandalorian "Weapons are part of our culture"

Egenskap	TÅLIGHET
Hur stark och uthållig är din karaktär? Hur mycket stryk tål den?	
Nivå	Beskrivning
Ett	"Hissar har uppfunnits av en anledning"
Två	En vanlig person i Star Wars är van vid en del elände
Tre	En härdad soldat
Fyra	En erfaren äventyrare typ som Bear Grylls
Fem	Chewbacca "Aaaargh"

Egenskap	FLYGA RYMDSKEPP
Allt du gör försöker göra med ett rymdskepp använder du den egenskap till.	
Nivå	Beskrivning
Ett	"Öh, vad händer om man trycker på den här knappen? Hoppsan!"
Två	Du kan flyga enklare rymdskepp
Tre	Professionell pilot
Fyra	Stridspilot "Gold leader standing by"
Fem	Äkta flygar-ess "Great shot, Jansen!" (vem sa det?)





ATT GÖRA EN KARAKTÄR

...några enkla regler forts...

Egenskap	SOCIAL FÖRMÅGA
Hur duktig är din karaktär på att charma, bluffa, övertyga och prata sig fram?	
Nivå	Beskrivning
Ett	Genomsnittlig gamorrean guard
Två	En vanlig person
Tre	Tränad i sociala sammanhang, tex en bedragare
Fyra	En HR-chef "Jag förstår att det här känns jobbigt"
Fem	Lando Calrissian

Egenskap	KONTAKTNÄT
"You are who you know", du kan använda dina kontakter för att få fram information	
Nivå	Beskrivning
Ett	Har inga användbara kontakter
Två	Vanlig person, normalt kontaktnät
Tre	Känner mycket folk, kan få hjälp med att samla info
Fyra	Väldigt goda kontakter, kan få fram hemlig information
Fem	Luthen Rael "Call it what you will"

Egenskap	EKONOMISK STABILITET
Hur ser karaktärens ekonomiska förutsättningar ut? Har den en inkomst. Lever den dag för dag?	
Nivå	Beskrivning
Ett	Ingen inkomst och just nu inga pengar i fickan.
Två	Mindre inkomst. Har sliten och enkel utrustning men oftast mat för dagen.
Tre	Lite bättre ställt, har finare kläder och bättre utrustning
Fyra	Bra ekonomi, fin utrustning, kanske till och med ett eget rymdskepp.
Fem	Hyfsat rik, kanske äger ett eller flera skepp, har ett företag osv.

Egenskap	TEKNIK
Teknik använder du för att förstå tekniska saker, hacka datorer, reparera saker etc.	
Nivå	Beskrivning
Ett	Ee chee wa maa! (wow på Ewok-språk)
Två	Du kan det du behöver i vardagen
Tre	Du är tillräckligt duktig för att kunna jobba med teknik
Fyra	Du en skicklig tekniker och kan lösa det mesta som dyker upp
Fem	Kuil "I have spoken"

Egenskap	KRAFTEN
Den här egenskapen är bara tillgänglig för roller som har fått det godkänt i samtal med arr.	
Nivå	Beskrivning
Ett	Du kan känna förändringar i kraften. (varseblivning)
Två	Du kan fysiskt manipulera omgivningen (telekinesi)
Tre	Du kan påverka tankar och känslor med kraften
Fyra	Du kan skada och läka med hjälp av kraften
Fem	"We grant you the rank of master (..but not a seat on this council)"





ATT GÖRA EN KARAKTÄR

...några enkla regler forts...

Egenskap	SOCIAL FÖRMÅGA
Hur duktig är din karaktär på att charma, bluffa, övertyga och prata sig fram?	
Nivå	Beskrivning
Ett	Genomsnittlig gamorrean guard
Två	En vanlig person
Tre	Tränad i sociala sammanhang, tex en bedragare
Fyra	En HR-chef "Jag förstår att det här känns jobbigt"
Fem	Lando Calrissian

Egenskap	KONTAKTNÄT
"You are who you know", du kan använda dina kontakter för att få fram information	
Nivå	Beskrivning
Ett	Har inga användbara kontakter
Två	Vanlig person, normalt kontaktnät
Tre	Känner mycket folk, kan få hjälp med att samla info
Fyra	Väldigt goda kontakter, kan få fram hemlig information
Fem	Luthen Rael "Call it what you will"

Egenskap	EKONOMISK STABILITET
Hur ser karaktärens ekonomiska förutsättningar ut? Har den en inkomst. Lever den dag för dag?	
Nivå	Beskrivning
Ett	Ingen inkomst och just nu inga pengar i fickan.
Två	Mindre inkomst. Har sliten och enkel utrustning men oftast mat för dagen.
Tre	Lite bättre ställt, har finare kläder och bättre utrustning
Fyra	Bra ekonomi, fin utrustning, kanske till och med ett eget rymdskepp.
Fem	Hyfsat rik, kanske äger ett eller flera skepp, har ett företag osv.

Egenskap	TEKNIK
Teknik använder du för att förstå tekniska saker, hacka datorer, reparera saker etc.	
Nivå	Beskrivning
Ett	Ee chee wa maa! (wow på Ewok-språk)
Två	Du kan det du behöver i vardagen
Tre	Du är tillräckligt duktig för att kunna jobba med teknik
Fyra	Du en skicklig tekniker och kan lösa det mesta som dyker upp
Fem	Kuil "I have spoken"

Egenskap	KRAFTEN
Den här egenskapen är bara tillgänglig för roller som har fått det godkänt i samtal med arr.	
Nivå	Beskrivning
Ett	Du kan känna förändringar i kraften. (varseblivning)
Två	Du kan fysiskt manipulera omgivningen (telekinesi)
Tre	Du kan påverka tankar och känslor med kraften
Fyra	Du kan skada och läka med hjälp av kraften
Fem	"We grant you the rank of master (..but not a seat on this council)"



6.

ATT GÖRA EN KARAKTÄR

...lite kött på benen

I det här dokumentet så har vi lagt in ett antal exempelfrågor som kan vara till hjälp när du skapar din karaktär. Vi har lagt in hur Olov har svarat på frågorna när han har skapat sin karaktär "Taff Badwill" som ett exempel på hur du kan göra. Dels kan svaren hjälpa dig att forma och hitta din karaktär, men svaren kan också vara till hjälp när vi ska skriva dina intriger. Man måste så klart inte svara på alla frågor, de är tänkta som en hjälp och ett stöd i karaktärsskapandet.

1. Hur identifierar sig karaktären?

Förmodligen är karaktären en människa, men den kan också vara en alien eller till och med en robot. Hur identifierar sig karaktären? Han, hon, hen, den osv? I STAR WARS-galaxen så spelar det egentligen ingen roll, då den typen av diskriminering inte existerar i fiktionen. Det är ändå bra att fastställa så att du vet hur din karaktär vill bli tilltalad och spelledningen vet hur den vill bli omnämnd och omskriven.

Taff Badwill är människa och han identifierar sig som man/han.

2. Lite allmänt om karaktärens utseende

Vad får man för intryck när man ser karaktären första gången? Ger den intryck av att vara vänlig och inbjudande, eller ser man direkt att det här en förhärdad och livsfarlig typ? Eller förstår man ganska snabbt att det här ett modelejon från Coruscants övre nivåer? Finns det spår av en militär bakgrund, tex hos Imperiet eller kan man kanske ana att karaktären en inbiten gambler som kan det här med sabacc sina fem fingrar? Eller är karaktären den där mystiska käpklädda främlingen i hörnet med en märklig metalcylander fäst i bältet? Eller föreställer inte den där medaljongen en mandalorisk mythosaur?

Taff har ett lite ruffigt utseende och man kan se att han har militär bakgrund, även om han har passerat sin fysiska toppform. Han bär synliga vapen. Han bär märken som tyder på att han arbetar för syndikatet Crimson Dawn.

3. På vilken planet är karaktären född?

Ett barn som växer upp i en överklassfamilj på Coruscant upplever en helt annan barndom än någon som växer upp på ökenplaneten Tatooine eller i slummen mellan de stora rymdskeppsvarven på Correlia.

Fundera på var karaktären är född och hur uppväxten har sett ut. Vilken planet, vilken stad eller by? Har det funnits gott om resurser eller inte? Växte karaktären upp i en familj eller i en klan eller kanske i ett gille? Hade karaktären vänner osv...

Taff är uppväxt på planeten Corellia, där större delen av planeten är ett stort industrilandskap. Föräldrarna jobbade båda i rymdskeppsindustrin. Taff växte med mor (Waila) och far (Tyro) Det var en tuff uppväxt i en tuff miljö, men det fanns mat på bordet och tak över huvudet. Han hade två kompisar (Josh och Durb, båda nu stupade) som han alltid hängde med och som han sedan också blev legosoldat tillsammans med.





ATT GÖRA EN KARAKTÄR

...lite kött på benen... forts..

4. Karaktärens ålder

Hur gammal är karaktären? En viktig fråga, för det avgör vilka av de stora galaktiska händelserna som karaktären har upplevt, tex klonkrigen, republikens och Jedi-ordens fall, Palpatines maktövertagande och Imperiets framväxt osv. Jämför med den tidslinje över viktiga händelser som du hittar på hemsidan.

Taff är nästan 50 år och är en veteran som har slagits som legosoldat under klonkrigen och som de senaste 10 åren har arbetat för brottsyndikatet Crimson Dawn, först som soldat och nu på senare år som ansvarig för att arrangera sabacc-partier.

5. Vilka är/var karaktärens familj?

Vilka var karaktärens föräldrar? Hur försörjde dom sig? Hur var familjelivet? Har karaktären några syskon? Var är dom? Vad gör dom? Har karaktären någon kontakt med dom? Kände ens karaktären sin biologiska familj? Om inte, hur såg uppväxten ut då?

Se 3. Båda Taffs föräldrar är döda, de har gått bort av naturliga orsaker. Man blir inte så gammal i Correlias fabriker.

6. Har karaktären någon egen familj?

Är karaktären kanske gift? Separerad? Har karaktären kanske barn eller kanske någon annan som är beroende av karaktären för sin överlevnad?

Taff har inga egna barn, men han skickar regelbundet pengar till sonen till en person som han av misstag sköt ihjäl i samband med ett kortspel för några år sedan. Pojken heter Atwin är 12 år och bor på en internatskola på Coruscant. Taff behöver få ihop 5000 krediter per år för att Atwin ska kunna fortsätta på skolan. Atwin vet inte varför Taff hjälper honom.

7. Hur försörjer sig karaktären?

Är karaktären en imperiesoldat? Kanske en rebell? Eller varför inte smugglare, prisjägare eller legosoldat? Kanske är karaktären en hasardspelare eller en prospekterare som är ute och letar efter nya fyndigheter eller varför inte en arkeolog som söker efter gamla artefakter från Jedi-(eller Sith) tempel? Eller är du en efterlyst rympirats/rebell osv... som bara vill ligga lågt. Har karaktären kanske haft något annat "yrke" tidigare, innan den påbörjade sin nuvarande bana, kanske tex har den varit vanlig pilot på ett fraktskepp men har på grund av imperiets förtryck i stället blivit rebell osv. Eller har karaktären något relativt vanligt och hederligt yrke och har bara råkat halka in på just den här cantinan just den här kvällen?

Taff är en veteran från klonkrigen där han deltog som legosoldat. Därefter gick han med Crimson Dawn, först som en enforcer i det fruktade kompaniet "Maul's marauders" och så småningom så har han blivit lite fixare på mellannivå med ansvar för att arrangera sabacc-spel med höga insatser.



8.

ATT GÖRA EN KARAKTÄR

...lite kött på benen... forts..

8. Var har karaktären lärt sig sina färdigheter?

Har karaktären någon formell utbildning tex från något snofsig universitet på Coruscant eller någon av Imperiets alla militärakademier? Eller har karaktären lärt sig det den kan, den hårda vägen genom livets skola?

Taff har dels fått en militär utbildning inom ramen för Correlia MercenaryCorp och när det gäller det kriminella så har fått lära sig på vägen upp genom hierarkin i Crimson Dawn.

9. Har karaktären några särskilda politiska eller religiösa uppfattningar?

Bra frågor för att få i gång ordentliga diskussioner! Vad tycker egentligen karaktären om Imperiet vs rebellerna? Har inte Imperiet faktiskt skapat ordning och en väldig massa arbetstillfällen i galaxen? Spelar det då egentligen någon roll om man får betala lite med sin integritet? Eller har karaktären en uppfattning om Jedi-orden var ond eller god? Är det egentligen rätt att skjuta alla Rishi-fåglar som kommer in i industrizonen? Å hur knäppa är inte de där mandalorierna som aldrig tar av sig hjälmen? Och robotar, visst tycker man illa om dem. Man vet ju hur det gick till under klonkrigen!!! Och kloner ska vi inte ens prata om... nå du, tacka vet jag hutterna, det är redigt folk det.

Efter att ha slagits på båda sidor under klonkrigen så avskyr Taff både kloner och robotar. Han avskyr också hutterna som ju är en av Crimson Dawns värsta rivaler. Han avskyr också all typ av ordningsmakt och centralstyre.

10. Har karaktären någon särskild moral-kodex?

STAR WARS värld är ibland våldsamt och farlig. Hur förhåller sig karaktären till det? Är karaktären beredd att använda våld eller till och med beredd att döda? Varför? När bestämde sig karaktären för det? Under vilka omständigheter tycker i så fall karaktären att det är moraliskt acceptabelt att döda eller använda våld för att uppnå sina mål?

Taff har levt hela sitt liv i krigets och våldets skugga på olika sätt. Han är inte en särskilt sympatisk person. Han tvekar inte att skada eller döda om han behöver det för att lösa en uppgift. Han tycker däremot inte alls om våld och skulle aldrig göra illa någon bara för att.

11. Har karaktären några särskilda mål?

Är det här livet allt karaktären vill ha eller finns det ambitioner bortom här och nu? Är karaktären nöjd med hur livet ser ut? Om inte, varför då och hur tankar sig karaktären att få till en förändring? Hur då? Och hur lång tid kommer det att ta och är karaktären beredd att låta det ta så lång tid?

Taff är relativt nöjd med livet, han har accepterat att det är som det är. Det som driver honom framåt är att han vill hjälpa pojken Atwin till ett bättre liv än det han själv lever. Han gör det genom att försöka spara pengar till pojken.





ATT GÖRA EN KARAKTÄR

...lite kött på benen... forts..

12. Hur är karaktärens personlighet?

Är karaktären pessimistisk? Idealistisk? Radikal? Konservativ? Resignerad? Lättsam? Millitant? Frånvarande? Intensiv? Tvångsmässig? Vidskeplig? Extrovert? Introvert? Ambivalent? Rationell? Har åsikter om allt? Passionerad? Ifrågasättande?

Taff är ganska resignerad och pessimistisk, han har större delen av livet bakom sig och vill nu bara överleva. Han tror inte på att det går att göra någon skillnad i det stora, det som händer, det händer.

13. Finns det saker som karaktären bara inte klarar av att göra?

Släppa andra in på livet? Jobba bra ihop med andra? Hålla huvudet kallt i stressiga situationer? Låta bli att slösa bort sina pengar?

Utifrån att han har levt ett liv kantat av våld och död som gjort att han vet om att han själv kan dö när som helst så har han aldrig vågat gå in i någon djupare relation.

14. Finns det saker som karaktären hatar?

Imperiet? Rebellerna? Robotar? Personliga frågor? Sentimentaliet? Sin familj? Jedi-orden? Nån viss person? Världen i största allmänhet?

Taff hatar centralstyre och ordningsmakt.

15. Finns det något karaktären älskar?

Rymdstrider? Sabacc? Lugn och ro? Någon maträtt? Konst? Taking care of business? En viss person eller plats?

Taff älskar att spela sabacc. För honom så innebär det samma spänning som strid, men utan att någon (alltid) behöver riskera livhanken.

16. Vad heter karaktären?

Vilket namn använder karaktären? Är det karaktärens riktiga namn? Har karaktären själv valt sitt namn, eller är det ett smeknamn eller till och med ett skämt?

Taff heter egentligen Taff Hul, men har fått smeknamnet Badwill från sin tid som legosoldat. Det är det namnet han också använder när han nu jobbar åt Crimson Dawn.

