

Steg två: för och nackdelar

För- och nackdelar är inte obligatoriska. De är små saker som gör rollpersonen unik. En del för- och nackdelar kan påverka andra värden, så därför är det bäst att välja för- och nackdelar nu. Varje för- och nackdel har ett värde, normalt mellan ett och fem. Ju mer en fördel eller nackdel är värd, desto större inflytande kommer den att få på spelet.

För- och nackdelar definieras av spelvärlden och ingår alltså inte i alls i själva regelmotorn *Gränsvärldar*. Man får därför titta i respektive spelvärlds speldata för att se vilka för- och nackdelar som finns.

Balans

Värdet på alla fördelar summeras ihop till en summa, och värdet på alla nackdelar summeras också ihop. Observera att fördelar och nackdelar summeras för sig. Vardera summan får inte vara högre än ett "hjaltevärde". "Hjaltevärdet" är det högsta värdet som summan av endera fördelar eller nackdelar kan vara. Detta värde bestäms av spelledaren när spelledaren väljer "hjaltenivå" för sin kampanj. Dessutom bör för- och nackdelar balansera varandra. För- och nackdelar måste alltså vara värda lika många poäng, även om en snäll spelledare kan tillåta en eller två poängs skillnad.

Spelledaren kan om han vill avråda från eller till och med förbjuda en del för- och nackdelar. Oftast beror detta på att spelledaren tror att för- eller nackdelen inte passar in i kampanjen. ■

Steg tre: Attribut

Nästa steg är att ta fram rollpersonens grundläggande förmågor. Dessa förmågor, som till exempel styrka, uthållighet och liknande, beskrivs med attribut. Ju högre attributets värde är desto bättre är det.

Det finns tio attribut uppdelat i fem grupper om två attribut i varje grupp.

Kroppskontroll: Precision och Smidighet

Den första gruppen är Kroppskontroll och delas in i Precision och Smidighet. Precision mäter koordination mellan hand och öga, medan smidighet mäter kroppens smidighet, böjlighet och tänjbarhet. En prickskytte behöver ett högt värde i precision, medan en stridskonstnär behöver högt värde i Smidighet.

Hjaltevärde Hjaltenivå

2	Rollpersonerna är rätt normala. I en TV-serie överlever de sällan mer än ett avsnitt.
5	Rollpersonerna är över det normala.
8	Rollpersonerna tillhör eliten.
10	Rollpersonerna tar automatiskt huvudrollen i en TV-serie och överlever allt.

Tabell 2-1: Hjaltevärde

Exempel

Spelaren tittar igenom listan med för- och nackdelar i Evangelium. Han finner några nackdelar intressanta, nämligen Lässvårigheter 2 poäng (dyslexi), Socialt Handikapp 2 poäng (mobbad pga sitt ursprung) och Edsvuren 2 poäng (soldateden till Ryssland). Summan av detta blir 6 poäng. Han hittar också några trevliga fördelar som han vill ha. Marathonlöpare är intressant och spelaren tar denna till 4 poäng. Koncentrationsförmåga för 3 poäng skulle göra att summan av fördelar blir 7 poäng, så spelaren kopplar på rådjursögonen och ber snällt. Spelledaren ger med sig och låter spelaren få ta den, trots lite obalans.

Fysik: Styrka och Uthållighet

Den andra gruppen beskriver rollpersonens fysiska förmåga. Styrka mäter inte bara ren styrka utan även styrketeknik och det är alltså bra för tyngdlyftare att ha ett högt värde i attributet. Uthållighet är ett mått på hur väl rollpersonen kan tåla extrema fysiska provningar som till exempel tuffa klimat och uthållighetstest, och det avgör också hur väl rollpersonen tål fysisk skada. Tyngdlyftare ska ha högt värde i Styrka, medan marathon-löpare bör ha högt värde i Uthållighet.

Va? Ingen Intelligens?

Den uppmärksamma och erfarne rollspelaren kan ha lagt märke till att det inte finns något attribut för Intelligens. Det finns flera skäl för detta, men den viktigaste är att en rollspelar kan spela dummare än han är men ingen kan rollspela mer intelligent än han är. Hög intelligens kan simuleras men inte rollspelas och om mentala processer ska simuleras av regler så blir det inte mycket kvar för rollspel. Därför kastades intelligensen ut ur spelet och spelarna lämnas därför åt sig själva.

Dessutom är det som vi kallar för "intelligens" sällan mer än god utbildning, hög uppfattningsförmåga och förmågan att vidarebefordra ens idéer till andra, och allt detta är redan simulerat av andra attribut.