

HJÄLTAR & HJÄRTAN

KÄRLEK I ROLLSPEL

av
Daniel Schenström



Loke's Library

KÄRLEK PÅ SLAGFÄLTET

Vissa säger att kärleken är ett slagfält, Pat Benatar exempelvis. Eller, tja, hon sjunger det. Sjöng... Bra låt, kolla upp den.

Hur som helst är kärleksrelationer något som oofta dyker upp i rollspel av olika skäl. Vi antar att det är för att det inte finns regler för det så här kör vi! Detta system fungerar för alla spel.

Varje intelligent varelse som är kapabel att älska har en Kärleksslagklass. Det symboliserar hur öppen personen är för kärlek just nu, och detta värde är fritt att ändra av spelaren i princip när som helst för sin rollperson och spelledaren för alla spelledarpersoner. Det fungerar likt Rustningsklass, att någon som vill romantisera personen måste få lika mycket eller mer på sitt Kärleksslag för att väcka ett intresse.

Intresse är det första stadiet i kärlek, och följs av förälskelse och sen av kärlek. För varje steg måste man lyckas med Kärleksslaget. Intresse kan slås för när som helst, men slag för förälskelse slås tidigast en vecka senare, och då om de inblandade haft tid att träffas mer än 4 timmar totalt. Nästa slag sker tidigast 2 månader efter förälskelsen och kräver då åtminstone 20 timmar fördelat på tre eller fler tillfällen.

Kärleksslaget slås mot Karisma för första slaget. Om det lyckats så ska den Intresserade själv lyckas med sitt Kärleksslag mot den som initierade försöket. Bägge måste lyckas för att det ska vara en ömsesidig kärlek.

Om bägge slår naturliga 20:or på tärningarna så är de blixtförälskade bägge två, och kan slå kärleksslag 1 vecka senare.

Kärleksslagklass

Beskrivning:

Kärlekstörstande och öppen för allt	10
Kärlekstörstande, öppen men disträ	11
Kärlekstörstande men med gränser	12
Kärlekstörstande men principfast	16
"Normalt" kärlekssläge för en singel	20
Kärleksovillig med flera svek	30

Kärleksslagklass:

10
11
12
16
20
30

Kärleksslagklassen höjs eller sänks beroende på personens preferenser. För spelledarpersoner gäller för raserna de vanliga rasrelationsmodifikationerna. Dessa kan förstås modifieras för mer detaljerade spelledarpersoner. För spelaren är det upp till denne att sätta värdena för rollpersonen. Värdena kan vara mellan -4 till +4.

Älskvärda arter/raser exempel. Detta kan variera från värld till värld.

Alv	Shardmind	Kobold
Dvärg	Aarakocra	Drake
Gnom	Wilden	Skåning
Halvling	Titan	Baurier
Halvorch	Githyanki	Satyr
Människa	Thri-Kreen	Faun
Tiefling	Giff	Bockman

Därtill kommer sexualitet. Detta är ett brett ämne som vi får bättre grepp om som samhälle allt eftersom tiden går. Här i artikeln förenklar vi det en del. Även här är värdena mellan -4 och +4. Som spelare och spelledare bör ni lägga till identifierare för att passa ert spel.

Heterosexuell man	Homosexuell man	Transexuell kvinna mot man
Heterosexuell kvinna	Homosexuell kvinna	Hermafrodit
Ickebinär	Transexuell man mot kvinna	Sapiosexuell

Sista beståndsdelarna är egenskaper. Här är det förstås också förenklat. Dessa ger mellan -2 och +2 var.

Vältränad	Lång	Akademiker
Nördig	Kort	Vårdande
Driven	Smal	Självständig
Sprallig	Kurvig	Rik
Hundperson	Humoristisk	Snygg
Kattperson	Liberal	I maktposition
Ankperson	Konservativ	Romantisk
Äventyrlig	Konstnärlig	Samma livsåskådning
Barnkär	Finurlig	Ödmjuk

Förälskelsestadiet

De flesta har varit här, ens tankar upptas av ens förälskelse och man komponerar fäniga kärleksdikter i huvudet istället för att koncentrera sig på det man borde. Så länge man är förälskad får man -1 på INT och VIS, samt minus 3 på alla slag som har med uppmärksamhet att göra.

Faror för kärlek

Kärlek är inte alltid helt enkelt och det finns flera saker som kan sätta stopp för det. Om en av dessa dyker upp måste den som råkar ut för det slå ett Viljeräddningsslag för att inte tappa sin kärlek.

Otrohet: Ens partner är otrogen mot en. -4 på slaget.

Frånvaro: Ens partner är borta ofta, eller länge, eller båda. För varje fyra veckor så slås ett slag.

Därefter slås ett nytt slag för varje ytterligare 4 veckor, med -1, kumulativt upp till -4.

Attraktiv ny individ: Man träffar en ny kompatibel person som man skulle kunna bli kär i.

Övergår till djup vänskap: Kärleken har tappat lustdelen och det känns mer som en vänskap. Detta slås för 1 gång per år som standard.

Glömskhet: Partnern glömmet en årsdag.

Fusk

Det finns alltid dem som inte tror att vara sig själv räcker och för dem finns klassikern, kärlekselixiret.

KÄRLEKSELIXIR

Elixir, sällsynt

Den som får i sig ett kärlekselixir blir förälskad i nästa person den ser om den inte klarar ett DC 15 Viljeräddningsslag. Om personen är intresserad i någon annan får den +1 på slaget. Om den är förälskad +4 på slaget och kär +2 på slaget. Ett nytt slag slås en gång per vecka och man räknas som vara i sitt ursprungliga stadiet när man drack drycken för kommande räddningsslag. Att se sin egentligen älskade låter en få slå ett räddningsslag (max 1 ggr/dag). (Detta är ett kraftigare elixir än det vanliga kärlekselixiret från DMG.)

Andra kända kärleksrelaterade föremål

HJÄRTENYCKELN

Detta är ett unikt magiskt föremål skapat av trollkarlen Rurevant vars fästmö charmats av en vampyr. För att bryta denna förhållning skapade han denna nyckel som om den vidrörs av någon som är charmad eller på annat sätt kontrollerad av naturliga, magiska eller gudomliga sätt bryter kontrollen.



Vanliga frågor om kärlek

Sist här, lite råd till vilsna äventyrare, spelare och spelledare i form av en Frekvent-Frågade-Frågor-sektion.

Är det ok att flörta och dejta folk man träffar på i en grotta?

I allmänhet är svaret ja, men innan du hoppar på nästa orch eller gelékub i jakt på kärlek finns det flera saker att betänka. Först av allt

är klass, och då menar vi inte krigare, magiker och så vidare, utan samhällsklass. Vad kommer din familj och vänner säga när du presenterar din nya kärlek för dem? Sen har vi livsstil. Många grottlevande varelser har vant sig, och till och med trivs i fuktiga, lätt mögeldoftande korridorer och grottrum. För dem är omställningen till fjäderfyllda madrasser och varma mål mat en lång och svår process. Tänk bara efter, och förstå varandras olikheter så ska det fungera.

Jag och min partner har börjat fundera på att skaffa barn, men vet inte om vi är intimt kompatibla. Finns det något sätt att ta reda på detta?

Det finns två delar. Det ena är den fysiska kompatibiliteten. Den borde ni kunna testa er fram till, eller om er kultur eller religion inte tillåter det, ta en besök till ett anatomiskt institut där ni var och en kan få svar på denna fråga.

Den andra delen om ni kan få barn ihop är både svårare och lättare. Med lättare menar jag att det finns alltid nån magiker som kan väva ihop en formel just för er som gör det möjligt. Med svårare menar jag att det beror på. Vissa arter och raser är ju kända för att kunna få avkomma, och är ena partnern människa så har nån människa någon gång säkerligen försökt med allt annat så det kan historieböcker förtälja. I andra fall är kunskap på området inte vida studerat. Jag föreslår att ni tar en resa till Magiakademin i Nabourne eller Ellass där de har experter på området.

Min spelledare är så söt, borde jag fråga chans på hen?

Hur lockande det än kan verka - nej. Nej, nej, nej, nej! Spelleadare behöver leva som munkar och nunnor och ägna all sin tid åt sina världar och det spelare ställer till i dem.

Jag är spelleadare och har en trevlig spelare, borde jag fråga chans på hen?

Om en spelare försöker flörta sig in är det bara för en sak. De vill åt dina XP och dina hemligheter så deras rollpersoner kan bli bättre. Det är inte äkta kärlek tyvärr.