

L.A.R.S.

Lettfattelig og Anvendelig Rollespill System

Av Øivind Stengrundet

L.A.R.S. er et universelt rollespillsystem som er designet for å være enkelt og raskt å bruke. Reglene er få og fleksible, og passer perfekt dersom du bare skal spille gjennom et kjapt eventyr en kveld. Men, det kan også brukes til kampanje-spilling, og det gis også eksempler på hvordan systemet kan tilpasses din egen setting.

L.A.R.S. gis ut med en Creative Commons-lisens, som innebærer at du godt kan bruke det som basisen i ditt eget spill, så lenge L.A.R.S. og dets forfatter krediteres i spillteksten.

KOM I GANG

Dette rollespillsystemet er, som tittelen sier, lettfattelig og anvendelig. Det inkluderer ingen setting, men er lagd for å kunne brukes på tvers av både eksisterende og nye settinger. Det gis ingen innføring i rollespill her; det forutsettes at du allerede vet hva rollespill går ut på, men at du trenger en enkelt og kjapp mekanikk for å kjøre et eller flere eventyr med.

Det følger med et generisk rolleark i reglene, men det legges ellers opp til at rolleark bør/må designes etter setting eller type spill. Det er derfor også lagt med to tilpassede rolleark; et til spill i Ville Vesten, og et til skrekk-rollespill.

Men la oss komme i gang: Aller først kommer det en kjapp innføring i hvordan rollene lages, før det spillmekaniske går gjennom i korte trekk. Da skulle du ha nok til å kunne gjennomføre en spilløkt. Lykke til!

ROLLEN

FERDIGHETER

Rollen din har tre karakteristikk som beskriver hva han/hun er flink til. Disse er:

- [KROPP]** - Denne tar for seg styrke, smidighet og utholdenhet.
- [SINN]** - Denne styrer det mentale: tankekraft, hukommelse, magi og viljestyrke.
- [TEKNIKK]** - Et mål på ferdigheter med våpen og verktøy.

Når du starter, får du 20 poeng som du kan fordele fritt mellom disse tre ferdighetene, men med to restriksjoner: Ingen ferdighet kan være mindre enn 2, og ingen kan være større enn 10. Poengene skriver du opp på rollearket ditt.

LIV OG DØD

I tillegg har du en fjerde karakteristikk som heter **[LIVSPOENG]**, og den sier noe om hvor mye rollen din tåler før den dør. Disse livspoengene regnes ut slik:

$$\mathbf{[LIVSPOENG] = [KROPP] \cdot 3}$$

Dersom dine **[LIVSPOENG]** når 0, blir du bevisstløs, og dersom de skulle nå -3, enten som følge av direkte skade eller blødninger, dør rollen din. Det er derfor greit å følge litt med på hvor mange **[LIVSPOENG]** du har igjen, slik at du ikke kaster deg hodestups inn i situasjoner som kan være livstruende.

For å helbrede skade, er det tre metoder som kan brukes: Hvile (en godt natts søvn gir rollen en terning (1-6) med **[LIVSPOENG]** tilbake), magi (kan gi en terning (1-6) tilbake), og enkelte urter eller medisiner (kan gi en halv terning (1-3, rund av oppover) tilbake). I tillegg er det altså viktig å forbinde sår for å stanse blødninger.

UTFORDRINGER

For å finne ut om man greier en utfordring, benyttes det som kalles et **PRØVEKAST**. For å foreta et prøvekast, må man først finne ut hvilken av de tre ferdighetene man kan benytte for å overvinne utfordringen. Deretter kaster man 2 terninger (og legger sammen) mot denne ferdigheten. Dersom man får likt med eller under ferdighetsverdien sin, lykkes man. Dersom man imidlertid skulle få over ferdighetsverdien sin, mislykkes man, med de følger det kan ha. Konsekvensene av suksess eller ikke, vil variere fra utfordring til utfordring.

VANSKELIGHETSGRAD

Noen utfordringer er vanskeligere å komme seg forbi enn andre. Avhengig av hvor vanskelig en utfordring er, kan Spillederen gi en straff eller en bonus til ferdigheten før man tar prøvekastet. Denne justeringen vil variere etter hvor vanskelig og hvilken type utfordringen er, men her kommer en liten guide:

VANSKELIGHETSGRAD	JUSTERING
Rutine	+1
Lett	0
Middels	-1
Vanskelig	-2 til -3
Veldig vanskelig	-4 til -5
Ekstremt vanskelig	-6 til -7

(Husk: Denne justeringen gjøres på ferdigheten FØR man tar prøvekastet.)

ULIKE TYPER

Utfordringer kan deles inn i flere ulike typer. De fleste typene følger de tre ferdighetene, men noen kan bevege seg i grenseland mellom disse. Vi skal nå prøve å se på noen ulike typer utfordringer, sortert etter ferdighetene:

Fysiske utfordringer (KROPP)

Her handler det om å kunne foreta akrobatiske øvelser, løfte store ting, hoppe over juv, smyge seg gjennom trange åpninger, heise seg opp på fremspring, klatre opp en vegg, og så videre. Rett og slett manøvrer som tøyser grensene for hva kroppen kan få til, både når det gjelder styrke, smidighet og utholdenhet. Men: legg merke til at f.eks. bryting regnes som en tvekamp, og dekkes av reglene for det.

Mentale utfordringer (SINN)

Det er mange ulike utfordringer som regnes som mentale: fotografisk hukommelse (hvorvidt rollen greier å huske et dokument eller kart etter å ha lest gjennom det kjapt), årvåkenhet (å oppdage detaljer ved et bilde eller en situasjon som ingen andre oppdager), å finne skjulte dører eller feller, å sette opp og uskadeliggjøre feller, og så videre. Men: merk at motstand mot forsøk på hjernekontroll regnes som en tvekamp, og dekkes av reglene for det.

Tekniske utfordringer (TEKNIKK)

Denne typen utfordringer tar for seg bruk av forskjellige verktøy, som for eksempel: å spikke avanserte former, å bruke (relativt) ukjent teknologi, å bygge ting av kjente materialer, å foreta enkle kirurgiske manøvrer (amputasjon og lignende), og så videre.

Merk at en del utfordringer kan havne som en kombinasjon av to ferdigheter. Da må man foreta et prøvekast mot et gjennomsnitt av disse to ferdighetene (rundt av oppover). For eksempel vil et forsøk på å bygge en hytte av stein (Bygging, tunge løft), bety at man må gjøre et prøvekast mot et gjennomsnitt av [KROPP] og [TEKNIKK].

TVEKAMP

En del utfordringer kan altså arte seg som en tvekamp, der to motstandere kjemper om samme utfall. Dersom dette er tilfelle, må begge to foreta et prøvekast mot den passende ferdigheten. Den som da klarer kastet sitt med størst margin (altså kommer mest under), vinner tvekampen. Her er det på tide med et eksempel:

Arti og Borom skal bryte, og begge tar da et prøvekast. Arti får 6 på kastet, og med en [KROPP] på 9 får hun 3 under. Borom kaster også 6, og med en [KROPP] på 7 får han 1 under. Arti hadde dermed størst margin, med 4 bedre enn Borom (3 mot 1), og vinner brytekampen.

Noen forhold (overraskelse, spesielle situasjoner) kan føre til at en av partene i en tvekamp får en straff til sin ferdighet før det kastes, men dette må spillederen ta hensyn til ved hver tvekamp. Dersom en av partene mislykkes med kastet sitt, vinner den andre. Dersom begge mislykkes, vinner den som var nærmest å lykkes.

KAMP

Dersom man vil angripe noen med et våpen, må man ta et prøvekast mot [TEKNIKK]. Dersom dette lykkes, treffer man, og våpenet gjør en terning (1-6) skade på motstanderen. Motstanderen må da trekke denne skaden fra sin [LIVSPOENG]. I kamp angriper motstanderne annenhver gang helt til en av dem er døde/bevistløse, eller til de blir enige om å gi seg. Den som angriper kaster først, men dersom det er usikkert hvem som starter angrepet, kan begge kaste en terning. Den som får høyest, angriper først.

MAGI

Det aller meste kan oppnås ved magi, og det finnes ingen faste formler eller besvergelses. Utøveren trenger bare å konsentrere seg om det han vil gjøre, og utløse energien med ett kort ord (eks: «brenn», «grav», «fei» osv.). Dersom en rolle skal utøve magi, må han ta et prøvekast mot [SINN]. Dersom han får likt eller under [SINN] på kastet sitt, lykkes magien, og den effekten han har beskrevet trer i kraft. Dersom han imidlertid skulle mislykkes, vil han miste ett [LIVSPOENG] som følge av det tilbakeslaget den magiske energien gir ham.

Magi har forskjellig vanskelighetsgrad, og kan gi straff eller bonus til utøverens [SINN] før han tar prøvekastet. Her brukes den samme skalaen for vanskelighetsgrad som for utfordringer. Det er opp til spillederen å tildele rollen bonus eller straff i hvert tilfelle, ut fra hvor avansert magien som forsøkes er.

TILPASSE SPILLET

Nå vet du hvordan grunnmekanikken i L.A.R.S. fungerer, og kan i utgangspunktet benytte det til alle typer spill og sjangre. Imidlertid kan det være hensiktsmessig å gjøre noen tilpasninger ut ifra hva slags spill du kunne tenke deg å lede. Vi skal her se på noen generelle tips, samt noen eksempler på sjangerspesifikke tilpasninger.

1. **Sjangertilpasning.** Dette trenger ikke å bety store forandringer, kanskje bare å bytte noen ord, eller ta bort noen muligheter. Star Wars-setting, sa du? Bytt ut ordet "magi" med "Kraften". Et Lemmings-inspirert overlevelses-eventyr, sa du? Bytt ut "LIVSPOENG" med "LEMMINGS". Et sosial-realistisk spill om økonomi og mediemakt, sa du? Kutt ut magi og kamp, og erstatt "LIVSPOENG" med et mål for suksess.
2. **Settingtilpasning.** Kanskje du skal spille i en setting der magi er veldig sjelden, og vanskelig å få til? Juster vanskelighetsgradene for magi slik at de blir 2 hakk vanskeligere. Bruker alle pistol, og hvert skudd gjør like mye skade? Sett [LIVSPOENG] til for eksempel 3, og si at rollene mister ett poeng for hver gang de blir truffet. Se på hva som er spesielt i settingen din, og juster mekanikken slik at den reflekterer særegenhetene.
3. **Ferdigheter.** La rollene plukke ut 3 ferdigheter de har (eks: ridning, klatring, svømming, veving, fly romskip, osv.) Dersom de prøver på noe som de ikke har ferdighet til, får de -2 i ekstra straff. La rollene lære seg én ny ferdighet etter hvert eventyr.

Dette var noen eksempler på hvordan du kan tilpasse reglene etter din egen visjon. Her følger så to eksempler på tilpasninger etter sjanger. Rollearkene finner du lengre ut i dette heftet:

WESTERN: Magi finnes ikke. I stedet finnes det en duell-regel: Hver av duellantene kaster to terninger, og trekker fra sin [SINN]. Den som får lavest, skyter først i duellen. Kamp og skade regnes deretter ut som vanlig.

SKREKK: [LIVSPOENG] byttes ut med [SINNSRO], som regnes ut som [SINN]*3. Rollen kan miste [SINNSRO] ved å oppleve skrekkelige ting. Dersom denne når null, blir rollen gal. Skade i kamp strykes, dersom rollen blir truffet dør den. Vi antar at alle monstre er rollene overlegne i styrke, og vil ta livet av dem med ett treff. Vi legger i tillegg til en ekstra karakteristikk: [MYTEKUNNSKAP] som regnes ut som gjennomsnittet av [SINN] og [TEKNIKK]. Denne brukes til å tyde spor og gjenstander fra skrekkens dimensjon.

LARS

ROLLEARK

Navn:

Alder:

Utseende:

KROPP	SINN	TEKNIKK

LIVSPOENG

EIENDELER		

L.A.R.S.

RØLLEARK

SKREKK

Navn:

Alder:

Utseende:

KROPP	SINN	TEKNIKK	MYTEKUNNSKAP	SINNSRØ

EIENDELER		

L.A.R.S.

ROLLEARK

WESTERN

Navn:

Alder:

Utseende:

KROPP	SINN	TEKNIKK

LIVSPOENG

EIENDELER		