

# EN HJÄLTES TID ATT TALA

KRISTER SUNDELIN PRATAR OM SITT NYBÖRJARSPEL

TEXT & FRÅGOR TOVE GILLBRING

SVAR KRISTER SUNDELIN

BILD RONJA MELIN

& LINDA NILSSON

Under flera år saknade Sverige ett nybörjarrollspel, något som kunde dra in fler och yngre ispelhobbyn. Många försökte göra något åt det, och bland annat ryktades det länge om ett spel från NeoGames som hette *Hjältarnas Tid*. Så gick drygt tio år. Idag finns flera olika startlådor och spel, för nya spelare i olika åldrar och med olika intressen, och nu är det även dags för det mytomspunna *Hjältarnas Tid*. Vi på *Fenix* pratade lite med Krister "Krille" Sundelin om hans nya spelskapelse, exakt vad det är och hur det hänger ihop med det tidigare utgivna spelet med samma namn.

*Hur skulle du kort vilja beskriva*

*Hjältarnas Tid, vad är det för typ av spel?*

*Hjältarnas Tid* är ett traditionellt fantasyrollspel, där man tar rollen av en äventyrande hjälte. Det är särskilt anpassat för nya rollspelare, med ett pedagogiskt upplagt *Starthäfte* som lär ut hur man spelar rollspel och hur man spelleder rollspel. Det är det spelet jag skulle vilja ha haft när jag började spela rollspel 1982, det spel som jag önskar att den klassiska blå boxen var.

*Första gången vi hörde om Hjältarnas Tid var Fenix en ny tidning... Är det samma spel som togs fram då?*

Det är nog bara grundtanken och namnet kvar. Några små bitar om tidshantering återstår av originalmanuset, men i övrigt är det ett helt annat spel.

Ursprungs-*Hjältarnas Tid* var gjort som ett *Eon* för nya spelare, men eftersom *Eon* skaffat en ny grundmekanik i och med *Eon IV* så skulle vi nästan få börja om från början.

Därför valde vi att utgå från *Järn*, då det var mindre omfång på grundmaterialet. Då fick vi också egenskapen att procentskalan i *Basic Roleplaying* är en väldigt intuitiv grundmekanism. Man ser direkt vad chansen att lyckas är, och om man modifierar värdet ser man direkt hur chansen ändras.

*Vilka enskilda detaljer är du mest nöjd med?*

En liten detalj som jag är väldigt nöjd med är färdigheten "Grund". Bara spelledarpersoner har den, och den är spelledarpersonens "standardfärdighet" som man slår mot om ingen annan färdighet passar. Man kan sätta andra färdigheter om man behöver spjutspetskunskaper eller saker personen är dålig på om man vill, men i stort sett behöver man bara värden på *Grund*, *Hälsa* och *Gard* för en regelmässigt komplett spelledarperson. Det gör det enkelt att improvisera spelledarpersoner.

Jag är förtjust i att misslorna är med igen.

Vi har jobbat hårt med inkludering i spelet. Alla ska känna sig välkomna. Att vi har jobbat

med det är jag skitstolt över, och jag hoppas att vi har höjt standarden ett snäpp till.

*Fungerar Hjältarnas Tid även för erfarna spelare?*

Ja, jag tycker det. *Grundboken* står på egna ben om man har erfarenhet sedan tidigare, eller om man har spelat starthäftet. Det är ett traditionellt rollspel, med handlingar, rundor och hit points, men det är flexibelt och robust och är enkelt att spelada. *Hjältarnas tid* har en låg tröskel in, men det är inte lågt i tak.

*Förra året släppte du Järn. Vilka likheter och skillnader ser du mellan de två spelen?*

En stor likhet är illustrationerna: vi valde att behålla samma stil som *Järn*. Det är en skön och egensinnig stil, och det är lätt för nya illustratörer att falla in i maneret och ändå ha utrymme för sin egen prägel. Ronja Melin har gjort ett ashäftigt omslag och ett antal urläckra karaktärsporträtt, och Linda Nilsson har gjort jättefina kapitelhuvuden.



Likheten är samma grundegenskapslösa *Basic Roleplaying*-motor under huven: slå procenttärning mot ett värde, slå över motståndarens värde vid ett motsatt slag. Sen skiljer sig en massa detaljer: *Hjältarnas Tid* har traditionell turordning och använder entalen i tärningslaget för att göra slag lättare och svårare, och sociala konflikter lyfte vi ut.

Miljön skiljer sig enormt: där *Järn* fokuserar på att bygga klansamhällen i järnålder tillsammans har *Hjältarnas Tid* äventyrande i en mer "normal" fantasymiljö.

Den stora skillnaden är målgruppen. Jag skulle nog inte sätta *Järn* i händerna på en helt ny spelare, men *Hjältarnas Tid* är gjort för det syftet. Det finns ett starthäfte med två äventyr, ett mer styrt som lär ut hur spelet funkar, och ett friare äventyr som leder spelarna vidare. Det finns ett matigt spelledarkapitel som lär ut hur man som spelledare hanterar spelet, och det innehåller mallar för olika sorters äventyr så att man snabbt kan komma igång och göra egna äventyr.

### Vilka erfarenheter från tidigare spel tog du med dig i designen av *Hjältarnas Tid*?

Allihop! Mest kommer från *Järn*, eftersom det var det vi utgick från. Där var målet att förenkla räkneoperationer under spel, och det fann vi en del saker vi kunde trimma på.

Sen var jag inte begränsad till mina egna spel. *Playbooks* från *Apocalypse World* har en fantastisk tydlighet för att göra rollpersoner, så jag inspirerades av dessa och realiserade dem med större flexibilitet i *folkslag* och *värv* i *Hjältarnas tid*. Magisystemet påminner nog mest om *Dragon Age: Dark Fantasy Roleplaying*, då *Järns* andeförhandlingsmagi var för flummig för nybörjare.

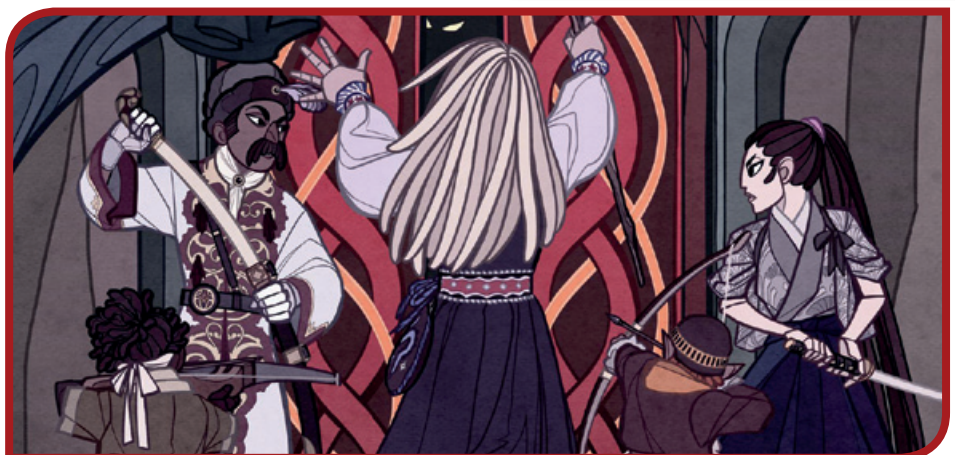
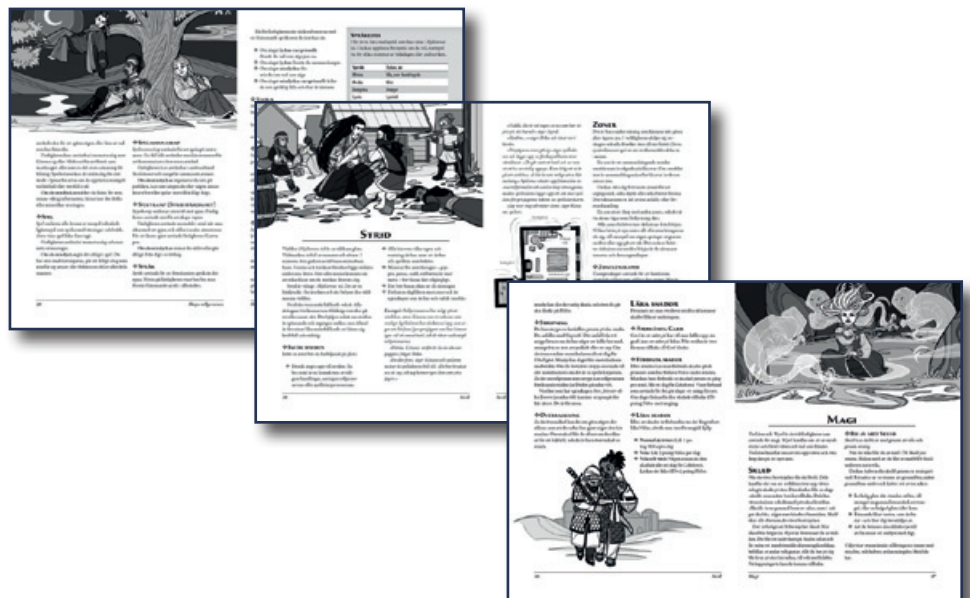
### Vad utmärker ett bra nybörjarspel?

Ett bra nybörjarspel är framförallt tydligt och strukturerat. Det talar om för spelaren vad man gör, snarare än att dumpa en massa fakta och data i knät och låter spelaren göra vad hen vill med det. Det finns definitivt plats för den approachen när man är en van rollspelar som vet hur man gör det man vill, och det är så de flesta rollspel är gjorda. Nybörjare har inte nödvändigtvis den kunskapen. Så det behövs tydliga processer, enligt min åsikt.

En annan grej är att nybörjarspel är praktiska. Akademiska utläggningar och teori kan man ta sen. Börja med en praktisk grej, som hur man slår tärning. Bygg vidare på det med nästa moment. Fortsätt så tills spelarna kan stå på egna ben. Därefter kan man släppa lös spelarna.

### Vilken väg har du valt när det gäller spelvärld? Generell eller mer specifik?

Vi valde att inte ha någon värld alls. Vi vill ha igång spelarna direkt, så fort de öppnar





avstämning för att spela någon eller låta sig vara som han blir det.  
Fädigheten kan användas i mestadels slag mot Gnomar eller Hjärtans för att få ett annat måttarg, eller som en del av en utmaning för fädslag. Spelaren kan slå dubbla slag för det värdet i Spöke för att se om du uppfyller exempelvis bakfall eller överfall i tid.  
Om du använder en måttarg du fått från en senare måttarg information, kanske inte det dubbla eller måttargar rättsingen.

**◆ SPEL**  
Spel omfattar alla former av utspel och skickligheter som spelat med rättsingar och behåll. Även vissa spelkännetecken.  
Fädigheten används i mestadels slag och mestadels utmaningar.

Om du använder en spel i ett spel, Du har också med rättsingar, gör ett dåligt slag som straffar dig senare eller förklarar en del av eller hela utmaningen.

**◆ SPELMANNASKAP**  
Spelmanskaps används för att spela på instrument. En del folk använder musikinstrument för att kommunicera över stora avstånd.  
Fädigheten kan användas i samband med Skalköret och i utgifter samma situation.  
Om du använder instrument du inte på publiken, kan inte slagen du eller någon annan läsa efter eller spela som ett tillräckligt hjälp.

**◆ SJUJKAP (SJDHEDSÄRIGHET)**  
Spelutmaning omfattar värdet med spjut. Fädslag betas används inte för att slaga spjut.  
Fädigheten används mestadels i strid när man slåss med ett spjut, och sällan i andra situationer. För att låta spjut användas fädigheten Kattspjut.

Om du använder en spel i ett spel, Du har också med rättsingar, gör ett dåligt slag som straffar dig senare eller förklarar en del av eller hela utmaningen.

**◆ STRÄK**  
Spjut används för att förstå andra spel i det spel. Någon på fädigheten visar hur bra man följare främmande spel i allmänhet.

Så för fädigheten när du konfirmeras med ett främmande spel som du inte kan se.

- ◆ Om slagen lyckas exceptionellt förtur du vad som slaga just nu.
- ◆ Om slagen lyckas förstår du sammanhanget, inte du vad som slaga.
- ◆ Om slagen misslyckas exceptionellt förtur du en speltyck fälla och där får slagen.

**◆ STATUS**  
Status mäter blod, ammande och just status. En blod kan inte öka mer rykte och status kan. Fädigheten kan användas i handel och förhandling eller liknande situationer.  
Om du använder en spel i ett spel, Du har också med rättsingar, gör ett dåligt slag som straffar dig senare eller förklarar en del av eller hela utmaningen.

**◆ STIGVANA**  
Stigvane är vägen att vandra i världskartan på spjut där slagen eller spjut hjälper ut om li.  
Fädigheten kan användas i utmaningar för rötter och erfarenhetsutmaningar för att hitta rätt, eller för att bygga utmaningar i koncentrationen.  
Om du använder en spel i ett spel, Du har också med rättsingar, gör ett dåligt slag som straffar dig senare eller förklarar en del av eller hela utmaningen.

**◆ STYRKAP**  
Styrkapet handlar om styrka och utmaningar, att lyfta, bryta, dra, trycka, pressa och biva. Vårdnadsbete ingår inte, utan är egna fädigheter. Att vara sig eller hålla ut längre ingår inte heller.  
Fädigheten kan användas i enkla slag eller mestadels slag för att utöka ett styrbild, eller en utmaning där styrkapet ingår.

Om du använder en spel i ett spel, Du har också med rättsingar, gör ett dåligt slag som straffar dig senare eller förklarar en del av eller hela utmaningen.

### SPRÅKLISTA

I här är en lista med spel som kan tas i Hjärtans tid. Du kan använda dem för att se vilka exempelvis de olika stämorna i fädigheten eller andra riken.

Spåk	Talas av
Böta	Ma, som kastspjut
Bvda	Ber
Dögäta	Dögä
Ljuna	Ljuna
Läffa	Mödr
Formata	lygen, det är ett stort spjut
Ljuna	Andra till är ljuna

### ◆ SVÄRDSKAMP (SVERDSFÄRDIGHET)

Svärdskamp omfattar såväl svärd som kastspjut. Fädigheten används om för att slaga vapen.

Fädigheten används mestadels i strid, och sällan i andra situationer.

Om du använder en spel i ett spel, Du har också med rättsingar, gör ett dåligt slag som straffar dig senare eller förklarar en del av eller hela utmaningen.

### ◆ TROLLDOM

Trolldom är kastspjut som magi och förmågan att vara beredd på.

Fädigheten används för att vara beredd på. Fädigheten kan användas som en kastspjut. Fädigheten kan användas i utmaningar som spjut eller i andra situationer, under och andra världerna. När du använder Trolldom för att vara beredd på för de två, exempelvis om du lyckas eller inte. För spjutet Skalk betas på beredd på.

Om du använder en spel i ett spel, Du har också med rättsingar, gör ett dåligt slag som straffar dig senare eller förklarar en del av eller hela utmaningen.

boxen. De ska i stort sett greppa tärningarna och slå ett slag det första de gör utan att behöva plugga spelvärld. När vi gjort det valet så blev det naturligt att fortsätta i samma bana.

Det finns en implicerad värld som kommer genom startrollpersoner, folkslag och värv, starthäftes äventyr och från monsterlistorna, men vi har medvetet valt att inte göra en världskarta eller ens ge världen ett namn. Vi tänker oss istället att äventyr sätts in där de får plats på spelgruppens egna karta, eller att äventyr kartlägger en liten bit av världen – ett rike, en ö, en landsände eller något i den stilen – och att spelgruppen sätter dem pusselbiten där den får plats.

”Lapptäckesvägen” blir därmed den officiella approachen till spelvärlden. Vi vill inte låsa in oss själva, framtida frilansare eller spelarna i en officiell spelvärld som de måste plugga och begripa innan de kan göra något. Det är också en återgång till tidiga rollspel, där man antingen byggde spelvärld själv och ofta under spelets gång genom att hitta på ett nytt äventyr på en vit fläck på kartan, eller tog någon av ens andra favoritvärldar och spelade i den.

### Hur ser framtiden för Hjältarnas Tid ut?

Det finns tillbehör på gång. Vi har några frilansare som skriver just nu, och jag har mina egna planer på tillbehör som jag ser ett behov av. Vi är öppna för idéer och vi är öppna för frilansare som vill realisera dem. Jag säger inte mer än så, eftersom planen inte är spikad än.

### Kommer nya tillbehör till Järn i år?

Kampanjboken *Världsträdets grenar* ska bli klar. Mer än så hinner jag nog inte i år. Bortom det finns idéer, till exempel en bok om magi och det övernaturliga, men inga konkreta planer. En sak i taget, helt enkelt: jag är trots allt en enmansstudio vid sidan av ett heltidsjobb.

### Du är ju en av Sveriges mest publicerade rollspelsförfattare, som arbetat med flera spelföretag. Vilka tips har du till den som vill skriva spelmaterial för andra?

Skriv! Jag skulle hemska gärna se folk som vill skriva saker till exempelvis *Hjältarnas tid* (hint-hint).

Och sno! Det finns massor med bra saker i andra rollspel. Kopiera inte, men ta en idé, sno den och gör den till något eget.

Men, håll deadlines, håll omfånget och ta kritik. Så fort du skriver för någon annan kommer du få begränsningar, ofta ett datum då det ska vara klart och ett omfång på hur mycket du får skriva, och du kommer få kritik om språk, vad som är viktigt, ordning, målgrupp, nödvändighet, saker som saknas et cetera.



### STRID

Världen i Hjältarnas tid är en världens plats. Världen är full av monster och rötter. I rötterna från guldarna till fästa och stannbara fästa. Rötter och kastare. Rötter läggs värden under ena fästet. För eller annan lemmar du ett så illa ut om du inte kan fästas dig.

Strid är viktigt i Hjältarnas tid. Det är en betydande i berättelsen och det betyder den världens rötter.  
Strid är en underhållande och. Alla deltagare bör kunna vara delaktiga i striden på ett eller annat sätt. Det hjälper också om striden är spännande och utmaningen osäker, men så långt är det som lika underhållande att känna sig kastfäll och mållag.

### ◆ INFÖR STRIDEN

Inför en strid bör du ha följande på plats:  
◆ Fästet utspelar sig till striden. En bra strid är en konsekvens av tidigare handlingar, utmaningar rollpersonerna eller spelare personerna.

- ◆ Alla bör vara olika vapen och utmaningar de har, som ser de har alla spelare som behövs.
- ◆ Material: En stridsutmaning – papir, papper, penna, sudd, ruller eller nåt annat – bör finnas till tillgängligt.
- ◆ Det bör finnas plats för alla utmaningar.
- ◆ Definitioner slagen och utmaningar och de utmaningar som de har och vad de innebär.

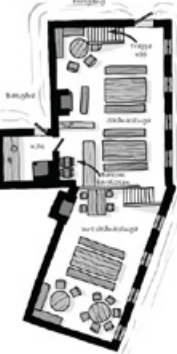
Exempel Rollpersonerna har varit på ett världens, som Kitten som är rötter som utmaningar. Spelaren har skickat en lapp som säger att det finns fyra prispengar som han kommer göra vad en annan bord, och de rötter utmaningar på rollpersonerna.

”Hälsa, Kitten, varför är du en så utmaningar”, säger Kitten.  
”Du är fyra”, säger Kitten och spelaren nickar de spelaren till till. ”Du har beslutat om ett tag, och jag kommer göra den som prispengar.”

”Vadå, det är väl ingen av oss som har ett spel på ett bord”, säger Spjut.

”Jaha... säger Spjut och lutar ner i bänken.

”Spjutarna reser på sig, säger spelaren och lägger upp sin förkapad karta över världens. ”Du gör ett bord och ser ut att ha en viktig utmaning. Kom då ut så är på ett världens, så det är inte tvivel att en har utmaningar. Spjutarna vinkar upp frammanför sin rötter och vänder sig utmaningar, medan spelaren lägger upp ett spel med spelarna för prispengar bakom sin spelare. ”Säg mer om och säger dem säger Kitten utmaningar.”



### ZONER

Det är bara under utmaning som kämpar står på en plats öppna rötter. I världens utmaningar utmaningar och alla fästet till till till till. Detta spelarens i spel en utmaningar delar ut i zoner.

En sak är att sammanhängande mindre område som är utmaningar likartat. Om område som är sammanhängande likartat är det en zon.

Det kan vara ett stort område för att utmaningar, så att utmaningar eller såta höra fästet. Det räknas som ett område eller fästet utmaningar.

En zon utmaningar med andra zoner, och det är via dessa vägar som utmaningar sker.

Alla zoner behövs inte delar från början. Ni kan höra på nya zoner eller utmaningar utmaningar, till exempel om någon springer ut genom en dörr eller upp på ett tak. Det enda utmaningar delar närmast börjar är de närmaste zoner och dessa utmaningar.

### ◆ ZONENSKAP

Zonen utmaningar används för att bestämma utmaningar som gäller i den zonen. Här är några exempel på zonen utmaningar.

Angripande: Utmaningar i zonen är inte utmaningar om, flera eller alla utmaningar zonen. Däremot är det möjligt att utmaningar i eller ut zonen. Till exempel kan det vara en bred ljusa mellan zonen.

Nya zoner: En källa i zonen som kan göra utmaningar eller utmaningar i den andra zonen. Till exempel kan zonen Franse beredningen vara nära zonen Sakem borden.

Sakta: Vapen med utmaningar Utmaningar kan inte användas i zonen.

Stridsutmaningar: För att fästet sig i eller ut zonen källa utmaningar dag för. Man utmaningar slaga kan inte utmaningar sig i eller ut zonen. Det kan till exempel betas på att det

