

Skapa en egen superhjärte!

1. Spelare: Skriv ditt eget namn här.

2. Namn: Namnet på din hjälte, den roll du tar på dig i spelet. Ett vanligt namn, helt enkelt.

3. Alias: Det du kallar dig som superhjärte. Ett namn som är spännande och passar dina krafter. Du kan fylla i det när du valt vilka superkrafter du vill ha.

4. Ålder: Hur gammal du är. I Handbok för superhjältar är hjältarna oftast barn mellan 9 och 13 år.

5. Sysselsättning: Vad din hjälte gör, utöver att vara superhjärte och skolelev. Det kan t ex vara idrottare eller datanörd.

Välj från sysselsättningarna i boken, se sidan 29-34.

6. Grundegenskaperna: Dessa åtta värden representerar din hjältes grundläggande egenskaper. När du slår tärningar använder du grundegenskaperna för att avgöra om du lyckas med en handling i spelet. Ju högre värde, desto bättre.

Gör så här: Fördela 24 poäng på grundegenskaperna. Värdet får ej vara lägre än 1 eller högre än 5. Poängen måste räcka till alla grundegenskaper.

7. Färdigheter: Färdigheter är specialkunskaper som din hjälte har. Det kan vara att klättra, att vara bra på geografi eller något annat. De gör dig bättre på att lyckas med saker.

Se sidan 47-51.

8. Förflyttning: Hur snabbt du rör dig på en Runda.

Se sidan 37.

9. Förpliktelser: Här antecknar du vilka måsten din hjälte måste förhålla sig till. Det kan vara att ta hand om ett småsyskon eller att hinna plugga till ett prov. Förpliktelser kan skifta under spelets gång. Du behöver inte anteckna något här innan spelet börjar.

10. Hjaltepoäng: Hjaltepoängen används för att aktivera superkrafter, att slå om tärningar eller bli bättre på färdigheter mellan äventyren.

Alla hjältar börjar med fem Hjaltepoäng.

11. Initiativ: Ett högt värde anger hur snabbt en hjälte reagerar på oförutsedda händelser.

Se sidan 37.

12. Stryktålighet: Här antecknar du om din hjälte tar skada under spelet, t ex i strid med en superskurk. När alla poäng är slut, måste din hjälte stå över till nästa dag i spelet.

Se sidan 37.

13. Superkrafter: Här antecknar du vilka superkrafter du har i spelet. Man får som mest ha tre krafter från början. Hur du väljer dessa framgår i kapitel 4.

Se sidan 64-145 eller kortleken.

14. Förutsättningar: Här skriver du ner de speciella förutsättningar som gäller för din hjälte. Det finns särskilda tabeller för detta.

Se sidan 63.

15. Bakgrund: För att din hjälte ska bli så intressant som möjligt, kan du skriva ner särskilda händelser som din hjälte varit med om här, t ex hur det kom sig att din hjälte blev superhjärte, om din hjälte övervunnit några särskilda hinder och hur din hjälte känner de andra i ditt superhjaltegång.

16. Vänner & fiender: Här kan du skriva ner viktiga personer du lärt känna under din tid som superhjärte, både vänner och fiender. Vänner kan vara till hjälp under spännande äventyr, medan fiender kan ställa till det. Kanske har du rent av fått en ärkefiende i din roll som superhjärte? Men det behöver inte vara skurkar och tjuvar som du skriver ner här. Det kan vara en mobbare i skolan som gör livet surt för din hjälte, en snäll lärare som du kan prata med eller en bra kompis.

17. Utrustning: Välj den utrustning du vill ha innan spelet börjar. Ibland får du också välja ny utrustning innan ett äventyr eller skaffa ny utrustning under spelets gång. Kom ihåg att Berättaren ska godkänna den utrustning du väljer innan spelet börjar! Du kan utgå från de saker som finns i vår egen värld och saker som förekommer i böckerna om Röda Masken.

Se nedladdningssidan.