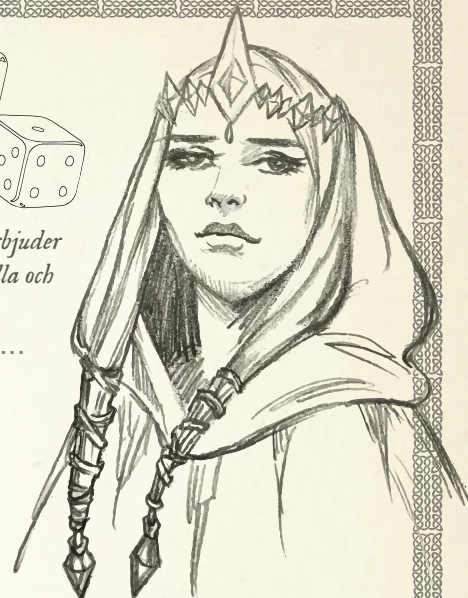


SÖTMANS FARLIGA LOCKELSER

Sötmans farliga lockelser är ett fristående och humoristiskt rollspel för 2-5 spelare som handlar om att tillgodose sockerbehovet hos en grupp ljusalviska prinsessor. Problemet är bara att ljusalvernans heder förbjuder dem att befatta sig med godsaker. Hur ska drottningarna få tag i sitt nödvändiga smask i byn Sötefjalla och samtidigt kunna återvända till Alvhem med hedern i behåll?



FÖRUTSÄTTNINGAR OCH MÅL

Spelarna spelar en grupp ljusalviska prinsessor på besök i byn SÖTEFJALLA. Målet är att rollpersonerna **DISKRET** och utan att avslöja sig ska få tag på så mycket godsaker, godis eller bakelser och äta upp det. Om de misslyckas förlorar de sin **ALVHEDER** och tvingas förklara sig för alvnämnden i Alvhem. Vill det sig illa kan de helt förlora sina prinsessstitlar.

Prinsessorna bär mantlar och behöver därför inte röja sin identitet i byn vid blotta åsynen av dem. Däremot talar de brokigt människospråk och röjer sig som alver vid ett vanligt samtal. Alla i byn vet att ljusalver inte får äta sött och det finns flera i byn som är benägna att skvallra för alvnämnden vid tillfälle. Prinsessorna har alltså en mycket utmanande uppgift framför sig.

ROLLPERSONERNA

Alla spelare spelar en varsin ljusalvisk prinsessa. Prinsessorna känner varandra väl, hjälper varandra och delar samma sug efter sött. Rollpersonerna har tre **FÄRDIGHETSVÄRDEN** var: **ANVÄNDA DISKRET KRAFT**, **ANVÄNDA DISKRET LIST** eller **ANVÄNDA NÅGOT ANNAT DISKRET**. Värdena slås i rak ordning fram med en vanlig sexsidig tärning (T6). Ju högre värde, desto bättre. Spelarna skriver ned värdena på ett papper och hittar på ett alviskklingande **NAMN** till rollpersonen. Vem rollpersonen är på ett mer detaljerat plan improviseras sedan fram under spelets gång.

Rollpersonerna har också två poäng **ALVHEDER** och tre poäng **SÖTSUG** från start. Alvhedern ska givetvis behållas - samtidigt som sötsuget ska minskas till 0.

NÅGRA ENKLA REGLER

Spelet spelas i realtid under två timmar. Sedan måste sällskapet återvända till Alvhem.

Om en rollperson vill utföra en handling slår spelaren en sexsidig tärning (T6). Om spelaren slår under eller lika med det **FÄRDIGHETSVÄRDE** som passar bäst för handlingen lyckas handlingen och det blir en **POSITIVT UTFALL**. Om spelaren slår över sitt värde blir det ett **NEGATIVT UTFALL**. Spelledaren avgör vad utfallen innebär - kanske ett misslyckande? Ett avdrag i framtiden? En fullständig succé?

Alla rollpersoner börjar med två poäng i **ALVHEDER**. En poäng förloras om de ertappas med att smaskande upptäcks vid ett tillfälle. När någon ljusalv når 0 i alvheder kommer någon bybo att obönhörligen skvallra för alvnämnden. Då är spelet slut.

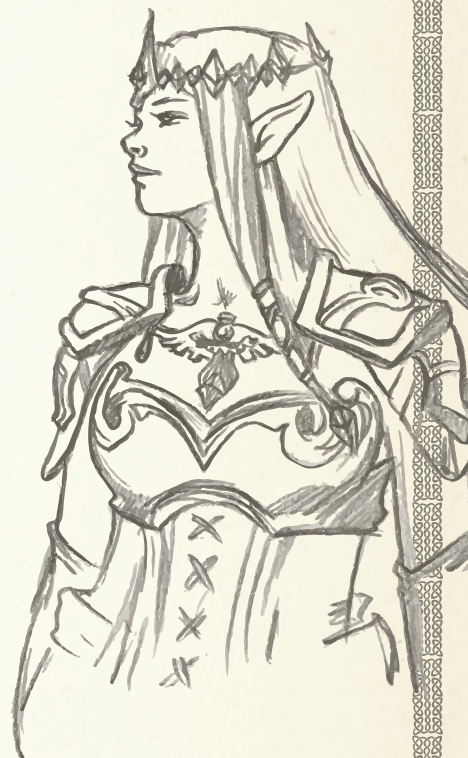
Alla rollpersoner börjar också med tre poängs **SÖTSUG**. När sötsuget når 0 är de fria från sin farliga lockelse och kan återvända till Alvhem

SOCKER I BYN SÖTEFJALLA

Socker, godis och bakelser finns på flera platser i byn. Det finns socker motsvarande 1 poäng minskat **SÖTSUG** per rollperson på följande platser: i brödboden *Barthils brödbod*, marknadsståndet *Malackos kanderade stänger*, hos storbonden i utkanten av byn, i smedjan (ja, smeden har gömt undan härdade tuggsötsaker i ett av skåpen) och det går att övertyga barnen som leker på gatorna i byn om att få smaka lite kanderad stensöta (sänker dock bara 1 poäng **SÖTSUG** totalt).

ATT KLARA ELLER INTE SPELET

När samtliga rollpersoner lyckats sänka sitt **SÖTSUG** till 0 och samtidigt behållit *minst* en poäng alvheder (per rollperson) blir färden tillbaka till Alvhem ett nöje. Lycka till nu!



Detta humoristiska gratisrollspel är användaren **BROGERS** bidrag till **SÄLLSKAPET PBS** entimmestävling på **ROLLSPEL.NU** den 29 januari 2022. Spelet har skrivit på endast en timme på temat ljus och **GODIS** och är helt

improviserat. Bilderna är lånade från **OPENCLIPART.ORG**. Typsnitten **IM FELL**, **CELTIC PATTERNS** och **ALEGREYA** används under **OPEN FONT LICENSE**.