

nyfiken, kvicktänkt och lömsk.

**Katt;** storlek 2, motorik 6, närstrid 5, skytte & kast 5, förföra 6, smyga & gömma sig 6, rovdjur ut i fingerspetsarna, har svårt att ändra sig men förförisk.

**Lamm;** storlek 2, smyga & gömma sig 2, närstrid 0, mjåkig och ofta hjälplös.

**Lejon;** storlek 5, motorik 4, närstrid 5, odling, fiske & hantverk 1, smyga & gömma sig 3, försöker få sista ordet, hänsynslös, listig, stolt men skonar de små.

**Markatta;** storlek 2, motorik 7, skytte & kast 6, kvicktänkt och busig skämtare.

**Mulåsa;** storlek 4, förföra 2, förklädnad 2, skrytsam, lömsk men ofta genomskådad.

**Mus;** storlek 1, närstrid 1, odling ELLER fiske ELLER ett hantverk 5, smyga & gömma sig 7, föredrar ett lugnt liv, omedveten om ledarskapets risker och gör gärna andra tjänster & gentjänster.

**Myra;** storlek 0, närstrid 0, odling ELLER fiske ELLER ett hantverk 7, ekonomi & administration 4, flitig och självbelåten.

**Orm;** storlek 2, motorik 8, närstrid 5, smyga & gömma sig 5, oförsonlig fiende och ofta orättfärdigt förföljd.

**Oxe;** storlek 5, motorik 2, närstrid 4, smyga & gömma sig 2, stark tillsammans med de andra oxarna och ofta lite xenofobisk.

**Räv;** storlek 2, närstrid 4, förföra 1, förklädnad 1, snoka & skvallra 6, döljer besvikelser, smickrare, skrytsam, hånfull, lägger sig i, egoistisk men observant.

**Sköldpadda;** storlek 1, motorik 1, närstrid 1, logik & planering 5, långsam men envis.

**Tjur;** storlek 5, motorik 2, närstrid 5, förföra 2, smyga & gömma sig 2, passionerad och överlägsen.

**Tupp;** storlek 2, närstrid 4, etikett 4, högmodig och stridslysten.

**Varg;** storlek 3, närstrid 5, dans & musik 2, förklädnad 6, logik & planering 5, smyga & gömma sig 5, frihetsälskande, fräck, inbilsk, svekfull, ofta lätt att överlista, hänsynslös, utklädd bedragare, olämplig spelman och inte alltid så lämpad för de roller denne spelar.

**Vildget;** storlek 3, motorik 6, smyga & gömma sig 3, självständig.

**Vildsvin;** storlek 4, motorik 1, närstrid 4, logik & planering 6, smyga & gömma sig 1, förutseende och ofta väl förberedd.

**Vildåsa/Zebra;** storlek 4, snabb duktig på överlevnad.

**Åsa;** storlek 4, förföra 4, ofta lätt att överlista, realist utan illusioner och en kärlekstörstande konstnärssjäl.

Namn är ett förnamn (företrädesvis romersk- eller grekisk klingande) och djurarten i bestämd form, t.ex. Mustela Illern. Ibland kan man hänga på yrket eller ett tillnamn som djuret förtjänat. Mustela Illern spejaren eller Mustela Illern den nyfikne.

Alla djur av en given art eller underart har i grunden de

egenskaper som räknas upp i beskrivningen. Varje given individ kan dock avvika i viss mån. En spelare av ett djur får totalt höja tre egenskaper hos sitt djur. Det är valfritt vilka man höjer (sådana som står med i beskrivningen eller andra) men man får inte höja någon egenskap mer än ett steg. Om ökningen passar väldigt väl med stilen hos djuret ökar egenskapen med 2. Genom att minska en egenskap (sådan som står beskriven eller annan) ett steg på ett sådant sätt som stämmer väl med djurets stil får spelaren en extra egenskapshöjning till djuret. Detta får göras maximalt två gånger.

## 1.3 Valuta

Djuren i Urbs pecudis mäter ofta sin rikedom i hur mycket mark och/eller slavar de har men de använder också pengar. Valutan som används är; en quadrant (koppar), en sestertie (silver, 4q), en denar (silver, 10s). I ovanliga fall används även en aureus (guld, 20d) eller en talent guld (25 kg guld = 2 500a).

## 2 Termer

**I spel;** term som anger att det som sägs och görs relaterar till handlingen i spelet och utspelas i världen, till exempel vad djuret gör eller säger.

**Ur spel;** term som anger att det som sägs och görs händer utanför spelets handling och inte utspelas i världen. Exempel på detta kan vara att en spelare måste fråga spelledaren något eller att man undrar om det skall bryggas mer kaffe.

## 3 Regler

### 3.1 Regel ett; en fabels längd

En fabel är bara en timme lång. Därför spelar man bara en timme i stöten. Tiden i verkligheten hos spelarna och tiden i fabeln är helt skilda från varandra. Det kan gå fem minuter eller fem dagar i fabeln men när fabeln har berättats i en timme är den slut och djuren återvänder hem för att eventuellt delta i en ny fabel längre fram.

### 3.2 Regel två; vad som sägs och hur

Allt som sägs är spelrelaterat och antas vara i spel om annat inte markeras på något vis. Om djuret man spelar gör något säger man "X gör z" eller liknande. Rena repliker antas alltså sägas av det djur man spelar. Måste man säga något ur spel skall man äska ljud först. Detta gör man genom att räkna upp handen med tummen, pekfingeret och långfingeret uppsträckta och ringfingeret och lillfingeret nedböjda (tummen skall hållas lite skild från pek- och långfinger). Vid behov kan man göra gesten och sedan peka på den man vill tilltala. Uttalanden måste vara en-meningsuppmaningar ("räck mig kaffet" eller liknande) eller frågor som kan svaras på med ja eller nej (vilka besvaras med att nicka eller skaka på huvudet). Måste en spelare prata med spelledaren ur spel gör dessa detta för sig själva med låg ton, helst så att de andra inte hör. Det skall likna att någon läser en utbroderad fabel och man bör därför undvika icke spelrelaterade kommentarer. Här följer några exempel på hur det kan låta i spelet: "Illern duckar för legionärens spjut och kilar iväg." "Oxen stöter efter Mustela men bryter inte formeringen om denne kommer undan." "Jag struntar i de andra legionärsoxarna och springer efter illern."

### 3.3 Regel tre; handlingar

Handlingar löses genom att den med högst värde lyckas vid en konflikt. Är värdena lika vinner den som tog initiativet till handlingen. Om motståndet är en svårighet (alltså inte ett annat djurs egenskap) lyckas djuret om det har högre värde än eller lika värde som svårigheten. Ett djur övervinner alltid en lika svårighet som härstammar ur ett dött föremål. Svårigheter och egenskaper ligger i regel på ett värde från noll till nio. Värden under tre är låga och värden över fyra är höga. Värden över sex samt värdet noll är extrema och relativt ovanliga.

### 3.4 Regel fyra; åberopa egenskap

Genom att åberopa en egenskap hos det djur man spelar kan djuret få +1 vid utförandet av den givna handlingen. Det måste dock ske i spel och invävt i beskrivningen av handlingen. Detta gäller främst egenskaper utan värden. Ett djur kan inte få +1 i styrka genom att spelaren åberopar styrkan hos djuret. Däremot kan en spelare av en iller genom åberopandet av illerns lömskhet få +1 på en handling där det är en fördel att vara lömsk, till exempel att bluffa. Ett alternativ är att åberopa en egenskap hos motståndaren som är till fördel för ens eget djur. Här följer några exempel: "Som det storsinta lejon du är kan

du väl skona mig säger den lilla musen." "Trygg som jag känner mig med de andra oxarna i centurion (formationen) marscherar jag framåt tillsammans med dem trots fiendens oändliga antal." "Jag frågar den tjänstvilliga musen om denne kan göra mig bara EN tjänst till."

### 3.5 Regel fem; dignitas & auctoritas

Djurens status mäts i dignitas (personlig heder och värde) och auctoritas (ställning och heder som yrkesdjur). Dessa två begrepp är mycket viktiga i samhället och påverkar djurens anseende i olika situationer. I valet av en yrkesman ser man främst till auctoritas men om man behöver be någon om hjälp antagligen till dignitas. För varje notervärd handling ett djur utför får detta ett till tio poäng dignitas och/eller auctoritas beroende på typ av handling. Vissa handlingar kan ge både dignitas och auctoritas. Poängen kan vara såväl positiva som negativa beroende på om det är en bra eller dålig handling.

För var tionde poäng får djuret ett i modifikation på alla sociala handlingar. Modifikationen är positiv eller negativ beroende på om totala poängsumman av auctoritas eller dignitas är positiv eller negativ. Genom att påpeka sitt släktskap till eller vänskap med ett annat djur kan man tillfälligt tillgodoräkna sig hälften av dennes modifikation, positiv eller negativ. Om någon annan påpekar en liknande koppling inträffar detsamma vare sig man vill eller inte.

### 3.6 Regel sex, strid & skador

Strid löses i grunden genom att man mäter närstrid hos den ena parten mot närstrid eller motorik (det som är högst) hos den andra parten. Om den första parten lyckas har denne träffat och ger en ifylld ruta hos den andra parten under förutsättning att styrkan överstiger den andres storlek. Om styrkan inte överstiger den andres storlek går det åt två träffar innan det blir någon skada. Därefter gör man samma jämförelse åt andra hållet (innan eventuella effekter) och skadan/-orna delas ut samtidigt.

Längre vapen gör skada före kortare vapen. Ett djur som slåss obehäpnat och får in en träff kan i stället för att skada den andre greppa och hålla fast denne.

Huruvida ett djur träffar med ett avståndsvapen eller inte löses med skytte & kast hos den som skjuter eller kastar mot motorik hos den som eventuellt blir träffad. Ett djur som ser ett annat kasta ett spjut eller sak eller skjuta

på mer än 15 meters håll och har full möjlighet att ducka klarar att ducka automatiskt.

Har ett djur en scutum (sköld) får denne två mer i värde för att motstå träffar i strid där djuret ser vad motparten gör. Om ett djur med scutum ser ett annat djur kasta ett spjut eller sak eller skjuta på minst femton meters håll kan det automatiskt blockera med skölden om det inte är involverat i annan strid.

Varje djur har ett antal skaderutor. Antalet är lika med storleken multiplicerat med två. När ett djur får en ifylld ruta får detta ett steg lägre värde i alla egenskaper resten av den innevarande fabeln. Denna skada upphör dock inför nästa fabel. Rutan fortsätter dock att vara ikryssad och när ett djurs alla rutor är i kryssade kommer det att dö vid nästa träff och är då ute ur alla kommande fabler. Dolkar, svärd och spjut ger alltid en ikryssad ruta oavsett styrka hos den anfallande.

Vapen:	längd:	Vapen:	räckvidd:
Tass, klor, tänder	0	Kastad sak	styrka * 5m
Kniv/dolk	0	Kastspjut	styrka * 3m
Gladius (kortsvärd)	1	Båge	styrka * 10m
Spjut	2	Slunga	styrka * 10m
Tillhygge	1		

Tabell 1:

### 3.7 Regel sju; djurens personlighet

Varje gång ett djur gör något som går starkt emot dess personlighet och egenskaper får det en ikryssad ruta. Vid en konflikt mellan två egenskaper kan den ena åberopas för att lösa konflikten.

## 4 Speltips

Arterna bör väljas och djuren skapas tillsammans i spelgruppen för att få gruppkänsla. En annan intressant idé är att varje fabel (äventyr) får en viss poäng. En sådan poäng kan vara vikten av organisation i ett uppror bland mössen, ett annat kan vara vilka kvalifikationer en ledare behöver för att mössens uppror skall lyckas. Innan man börjar att spela kan det också vara lämpligt att bestämma ett tema för den kommande fabelsamlingen. En fabelsamling är en skriftrulle eller codex med ett antal fabler och kan jämföras med en kampanj eller äventyrsserie.

Ett tema kan till exempel vara mössens resning mot de andra djuren som härskar över dem. Kanske fokuseras fabelsamlingen kring de problem som finns för just mössen. De har ingen ledarvana och kanske får problem med vem som skall vara ledare och vilka som faktiskt kan göra ett bra jobb som ledare. Därtill har de ingen vidare krigsvana, hur ordnar de detta, och liknande problem och utmaningar. Kanske är den sista knorren på temat risken att de nya ledarna blir som de gamla, att mössen börjar bete sig som de uppblåsta grodorna eller att de inte lyckas och grodorna och de andra kommer tillbaka på ledarpositionerna. När detta tema är uttömt är samlingen klar och kommer antagligen att kopieras av mängder av skrivare och läsas och reciteras av än fler talare i allt från domstolar till senaten.

## 5 Tack

Aisopos  
John Tynes  
Jonas "Quadrante" Isegrim  
och Elmsundgänget på The Project

## 6 Övrigt

Mustelas fabler är skapat av Kristoffer "Illern" Holmén  
Illustrationer av Jonas "Quadrante" Isegrim  
©2003 Kristoffer "Illern" Holmén [www.illertass.se](http://www.illertass.se)





## MUSTELAS FABLER

# 1 Världen

## 1.1 Samhället

Djuren i Mustelas fabler lever i ett samhälle liknande den sena romerska republiken framemot år noll. Försyn- ta möss sliter och stretar med sina jordbruk eller små verkstäder. En del flitiga myror har kämpat sig till en bättre plats i samhället och även om de fortfarande jobbar och sliter kan de ha haft råd att skaffa sig en slav eller två. En del gäss har verkligen lyckats med sina affärsförehavanden och blivit rika. Dessa utgör en rik medelklass som en gång skulle vara elitsoldater i armén eftersom de hade råd med den bästa utrustningen. Trots att de mestdels är handelsmän kallas de fortfarande equiter. Folket styrs av förnäma grodor i folkförsamlingen som tror att de har mer makt än de har och av hästar, lejon, tjurar och tuppar i senaten som ser sig som förmer än folket och tycker att de tar ett enormt ansvar för Res publica - staten.

Samhället är dock öppet för alla djur i alla positioner om de kan ta sig dit och man kan finna många djur på platser man inte förväntade sig dem. Det finns även ointelligenta djur som gör samma sorters sysslor som i vår värld, drar plogar, driver mjölkvarnar och liknande. Något över dessa står de djur som är slavar under herredjuren. Slavdjuren är dock egentligen lika smarta och på andra sätt förmögna som herredjuren men herredjuren håller dem ofta kort och låter dem till exempel bruka sina storgods - latifundierna. Ordningen upprätthålls av

legionärerna (ofta oxar) som leds av utvalda från senaten.

Fablerna utspelas i och kring staden Urbs pecudis (allmänt kallad Urbs - Staden) och dess omgivning av latifundier och små familj jordbruk. Runt denna trakt finns ett antal provinser som djur förvisso kan komma ifrån men som är perifera i fablerna annat än att resurser kommer därifrån till Urbs pecudis och att de kan ha viss betydelse för bakgrunder till djur eller fablers händelser.

## 1.2 Djuren

Varje art har vissa särskilda egenskaper som påverkar hur de betar sig och vad de är duktiga på. Om en egenskap inte nämns är den 3,5, det vill säga den vinner över 3 men förlorar mot 4, eller så har konstruktören bara glömt bort den. I det sistnämnda fallet kan spelledaren och spelarna själva justera detta efter eget gottfinnande. Styrkan hos ett djur har samma värde som storleken liksom vikten. Styrkan kan dock modifieras vid skapandet av ett individuellt djur så att den avviker från storleksvärdet.

Vid beskrivningarna av djuren finns även viss egenskaper eller drag som inte har värden. Dessa är inte direkt kopplad till reglerna utan beskriver mer djuret och dess plats i samhället.

**Elefant;** storlek 6, motorik 1, närstrid 6, skytte & kast 1, smyga & gömma sig 1, gott minne, organiserad men lättskrämd.

**Gasell;** storlek 2, motorik, 5, närstrid 2, dans & musik 6, friidrott 5, snabb och dansant

**Groda;** storlek 1, motorik 5, närstrid 2, odling, fiske & hantverk 2, etikett 4, förföra 2, friidrott 5, uppblåst, missnöjd, lättskrämd och snusförnuftig.

**Gräshoppa;** storlek 1, motorik 5, närstrid 1, odling, fiske & hantverk 2, friidrott 5, logik & planering 2, lättsinnig, nöjeslysten och social.

**Gås;** storlek 3, motorik 2, ekonomi & administration 6, ryktas lägga guldägg och lyckas med ekonomiska föresatser.

**Hare;** storlek 2, friidrott 5, smyga & gömma sig 4, snabb löpare, rädd men förespråkar rättvisa.

**Hjort;** storlek 4, etikett 5, fäfang och självsäker.

**Hund;** storlek 3, närstrid 5, svekfull, bortskämd, listig, självupptagen och girig.

**Häst;** storlek 5, förföra 2, smyga & gömma sig 3, självisk och överlägsen.

**Höna;** storlek 2, närstrid 1, empatisk och genomskådar lögner och lister.

**Iller;** storlek 2, motorik 6, närstrid 5, skytte & kast 4, förklädnad 4, snoka & skvallra 4, smyga & gömma sig 6,