

Karaktärerna Färdighet

Berättare	Berätta
Ylle	Rymma
Folke	Spela bort
Agamemnon	Spela fritt
Tjänare	Drömma
Spöke	Förvandling
Sjörövar-Jenny	Segling

Att använda färdigheter

Färdigheter används med en sexsidig tärning. Endast den som har färdigheten kan använda den. Vad färdigheten kan göra är upp till Karaktären och Berättaren.

För att lyckas med en färdighet behöver man komma upp i mer än 4 på slaget. En lyckad motivation enligt berättaren ger +1 på slaget. Stöd från en annan karaktärs färdighet med en lyckad motivation ger ytterligare +1 på slaget.

Vad är det här?

Kåldolmar och Kalsipper the ensidigt rollspel går ut på att göra en resa. Minst två spelare behövs, men det blir bättre med fler. En av alla spelare måste vara Berättare. Berättaren är den som slår på slumptabellen, och måste bedöma om de andra spelarna lyckas beskriva sin handling tillräckligt bra för att få en bonus på sitt slag.

Spelet börjar alltid på samma ställe. Om man vill. Västan om solen och strax norr om Viskafors. Där Yllet har hittat en gubbe i en korg. Gubben följer med Yllet och de andra på sin färd. Men han går aldrig upp ur sin korg och klagar mest och är därför inte en spelbar karaktär.

Spelet förutsätter en viss kunskap om Kåldolmar och Kalsipper, men det blir knappast sämre av att skarva vad som händer, snarare bättre.

Mål med spelet

Målet med det här snabbt hopskrivna spelet är helt enkelt att berätta en rolig och sedelärande historia som fortfarande tar mottagaren på allvar. Ungefär som skivan. Men spelet bör såklart spelas med en oerhört kommunistisk underton. Om den är seriös eller inte är helt upp till de som spelar. Men det kan vara bra att prata igenom det där innan så att alla är inne på samma spår.

Spelet är skapat av Jonas en natt i pestens år 2021.

Jonas anser sig inte ha några rättigheter till något av det kreativa i spelet.

Slumpscen	Slå två sexsidiga tärningar och lägg ihop resultatet
De två elaka kungarna från Bästerlandet	2
Sura gamla gnetar	3
Herrn	4
Svarta generalerna	5
Ho och vietnameserna	6
En storm	7
En ensam gammal val	8
Kåldolmar och kalsipper	9
Rika män	10
Sjösjuka	11
Yllenystan, kryllingar och bryllingar	12

Hur används slumptabellen?

Slumptabellen används av Berättaren för att bestämma åt vilket håll berättelsen fortsätter. Vi vill ju inte spela Kåldolmar och Kalsipper från början till slut. Berättaren slår två sexsidiga tärningar och läser av resultatet i tabellen här ovan. Efter att ett resultat har slagits så stryks det från listan och kan inte träffas på igen.

Helst ska den äventyrande gruppen träffa på Ho och vietnameserna för att inse vad de kan göra, innan de kan ge sig på De två elaka kungarna från Bästerlandet och befria yllets vänner från gruvan. Om man vill hålla sig till den handlingen.