

SPILLSKAPERLAGET PRESENTERER:

R. I. S. K.

Rollespill.nets

Intensive

Spillskaperkonkurranse

2006

R.I.S.K.

Rollespillkompendium utgave 1

Rollespill.nets

intensive spillskaperkonkurranse 2006

Utgitt av Spillskaperlaget med støtte fra Hyperion.
Rollespillene er beskyttet av åndsverkloven og publisert
med tillatelse fra spillforfatterne.

Trykk: Elverum Trykk. Grafisk form: Michael S. Sollien.

Forord av Michael Stensen Sollien:

Fra fantasi til virkelighet!



Da jeg høsten 2004 først foreslo at vi skulle holde en konkurranse for rollespillutvikling, hadde jeg ingen anelse om hvor mye dette ville ha å si for spillskapet i Norge.

Fra å være noe man bare snakket om at man gjorde, fikk vi synlige bevis på at det er dyktige spillskapere her til lands utenom de som vi allerede kjenner til fra profesjonelle utgivelser.

Konkurransen fikk navnet **R.I.S.K.** som står for Rollespill.nets intensive spillskaperkonkurranse og har blitt holdt to ganger hittil. Dette heftet gir deg seks av de mest populære spillene fra disse konkurransene.

R.I.S.K. er en stor utfordring selv for de som er vant til å skrive rollespill. Tidsbegrensningen er på en uke, og jeg kjenner av egen erfaring at tidspresset og forventningene til de andre deltagernes bidrag øker skrive lyst og gir et inspirasjonsløft i konkurransetiden. Denne uka er det kun rollespill som gjelder og alle andre distraksjoner må vike. Dette er kanskje hemmeligheten bak **R.I.S.K.**- spillenes høye originalitet. Tidspresset og det sterke fokuset, gjør at man velger å se utenfor "formatet" og derfor redefinerer hva som mange forventer at et rollespill skal være.

Ut av konkurransen kan man kanskje trekke slutningen at vi er i ferd med å skape **en norsk rollespillform**. Det er ikke direkte Indie-rollespill som springer ut fra The Forge forumet, og det er heller ikke typiske tradisjonelle rollespill. Vi påvirker hverandre med hverandres ideer og spill og begynner kanskje å få en egen stil for rollespill, annerledes enn noe annet vi har sett før. Kanskje det er konkurransens form som gjør dette, kanskje det er noe med tida vi lever i.

I en tid hvor alt kan simuleres via datagrafikk eller fjernsynsoverførte bilder, tror jeg vi trenger rollespill mer enn noen gang. Det er noe symbolsk ved at rolle-

spillmiljøet begynner å bli modent her til lands spesielt nå. Vi trenger rollespill for å ta vare på fantasien vår. Vi som spiller og skriver rollespill vet hvor viktig det er å ta vare på denne hobbyen og spre den ut til folk. Jeg liker å sammenligne rollespill med historier rundt ildstedet slik man gjorde i tidlige tider. De levende bildene man skaper i sitt eget hode er så mye mer personlige enn de du finner gjennom film og data. *Rollespill gir deg muligheten som spiller å påvirke disse bildene, drive historien videre og dele disse bildene med andre.* Så trykk rollespill til ditt bryst - dagens ungdom. La ikke fantasien dø ut!

Spillskaperlaget, Hyperion og Rollespill.net.

I 2004 dannet en gruppe spillutviklere en forening gjennom **Hyperion** - som er et forbund for fantastiske fritidsinteresser. Denne foreningen ble hetende **Spillskaperlaget** og jobber for å hjelpe spillskapere, spesielt rollespillforfattere, til å få sine spill ut til folket. Av prosjekter Spillskaperlaget jobber med finner man blant annet:

- Å jobbe for å få rollespill inn på innkjøpsordningen
- Arrangere skriveverksted for spillskapere
- En konsulentordning
- Stipendmuligheter
- Å holde **R.I.S.K.**-konkurransen årlig

Dette heftet er gitt ut med støtte fra Hyperion og kunne ikke vært gjort uten deres hjelp.

Rollespill.net er en nettside for norsk rollespillhobby. Her finner du Norges mest aktive forum for rollespill og det er her **R.I.S.K.**-konkurransene blir avholdt. Forumet ligger på Hyperions sider. Det jobbes med nye sider for rollespill.net og disse vil nok snart være oppe.

Med vennlig hilsen

Michael Stensen Sollien

Koordinator for **R.I.S.K.**-konkurransen

Internettlenker:

Rollespill.net: www.rollespill.net

Hyperion: www.n4f.no



Vinneren av Beste Rollespill 2006, Magnus Jakobsson, har beskrevet spillskaperkonkurransen R.I.S.K. slik:

En kjedereaksjon av inspirasjon...

- Hver gang R.I.S.K. arrangeres spretter ti nye, norske rollespill frem. De blir gjort ferdige, gjort tilgjengelige for alle som er interessert, og de får oppmerksomhet. Det er jo et slags under. Uten R.I.S.K. hadde ikke "Inntil vi synker" eksistert. Jeg skrev spillet fordi jeg ble inspirert av Håken Lids bidrag, Krutrøyk, og jeg tviler på om Håken hadde skrevet sitt spill uten R.I.S.K.

En kjedereaksjon av inspirasjon!

Jeg synes selvsagt ikke alle bidragene er like morsomme å spille, men uansett har en håndfull nye mennesker

fått skrevet et ferdig spill, lært noe, og forhåpentligvis fått lyst til å skrive mer.....

Vi benytter med disse ordene anledningen til å takke alle som har deltatt i konkurransene og alle som har støttet opp omkring tiltaket. Spesielt må nevnes Hyperion og Spillskaperlaget. Vi ønsker også å takke Anders Nygaard, Matthijs Holter, Thomas HV. Mørkrid, Gaute Juveth, Per-Arne Sollien og Elverum Trykk AS for hjelp i prosjektet.

Vi takker også rollespillere dere ute for inspirasjon!



innhold

Intervju med Magnus Jakobsson	side 7
Inntil vi synker...	side 8
Konsept	side 8
Hendelseskort / Hvordan snakke? / De andre rollene	side 9
Spilletts gang	side 10
Intervju med Håken Lid	side 11
Krutrøyk	side 12
Om spillet / prologen	side 12
Rolletabell / konflikter og utfordringer	side 13
Duell	side 14
Oppgjør i solnedgang / Epilog	side 15
Intervju med Johannes Lande Wærness	side 17
Quovis	side 18
Hvordan spille / Å lage rollepersoner	side 18
Tabeller	side 20
Profesjoner / egenskaper / utstyr	side 22
Egenskaper	side 26
Å spillede	side 29
Reisen til Månen	side 31
Spilletts gang / De tre store reglene	side 31
En måneferd i 7 faser	side 32
Mystikk og mørke gjerninger	side 35
Introduksjon til spillet	side 36
Første akt	side 36
Andre akt	side 37
Moral	side 38
Introduksjon til spillet	side 38
Moralsk utvikling	side 39
Spilletts gang	side 42
Diverse spillkort mm.	side 45
Rollekort / Hendelseskort for "Inntil vi synker"	side 45
Rollekort for Quovis	side 51

Magnus Jakobsson

Beste rollespill 2006

“Inntil vi synker”

Fortell litt om din egen rollespillhistorie og smak. Hvor lenge har du spilt, hva slags spill setter du pris på, og hva slags spill ønsker du å se mer av?

- Jeg begynte med norsk D&D i 1990. Siden har jeg spilt mye rart, men Shadowrun, Itras By, Aberrant, Nuron, Vampire og forskjellige D&D-varianter er de jeg har mest erfaring med. Jeg var første gang med på laiv i -97, og jeg tror laiverfaringene påvirket mitt forhold til annet rollespill. I 2000 fikk jeg sammen med Even Tømte et stipend fra stiftelsen Norske Rollespill for arbeidet med det egenutgitte heftet Aylafeiring og nettsiden Nuronsidene. Jeg har også skrevet “Alle spiser middag klokken to” sammen med Håken Lid, og jeg var med på å arrangere laiven Amaranth IV i 2003.

Jeg synes alle former for eksperimentering med rollespillformen er spennende, men av en eller annen grunn har jeg fått nesten alle mine beste spillopplevelser med store tradspill. Kanskje er det rett og slett lettere å lage noe som funker hvis man baserer seg mye på nedarvede erfaringer, og vanskeligere hvis man tenker mye nytt?

“Inntil vi synker” har en viss melankolsk stemning. Var dette et bevisst mål i skriveprosessen?

Stemningen var faktisk det første som kom - resten av spillet utviklet seg derfra. En viktig inspirasjonskilde for spillet var tegneserien Trazo de Tiza av Miguelanxo Prado, som også har en litt melankolsk vibb. Jeg var imidlertid også opptatt av å gi spillerne rom - jeg ville ikke tre stemningen ned over hodene på dem. Senere spillinger har vist at spillet slett ikke behøver å være melankolsk - en av de morsomste spillingene jeg har vært med på var snarere en slags slapstick-farse.

Spillet har allerede avlet et nytt spill, “Livets Høst” av Tomas HV. Mørkrid og flere er under planlegging fra andre hold. Hvordan ser du på denne kjedereaksjonen som spillet ditt har satt i gang?

Det er en fin egoboost at jeg inspirerer andre. Livets høst er et veldig godt spill, som ga meg en sterk opplevelse. Tomas har også laget “Ingen fare, flyet styrter!” som er en slags eskalerende elefantflokkversjon. Ole Peder Giæver og Matthijs Holter laget Tuftevarianten “Inntil vi scorer” som fødselsdagspresang til Martin BG - det er bra fniselesning, med vennlige sleivspark til både Inntil vi synker og til Tufte-programmet.

Hvem passer “Inntil vi synker” for?

Jeg skrev noe jeg likte selv, uten å tenke så mye på hvem ellers det kunne passe for. Jeg håper det kan passe for de fleste. En av spillets fordele er at det ikke krever annen forberedelse enn 10 minutters regelgjennomgang - det er veldig tilgjengelig.

Spillet vant beste spill i R.I.S.K.-konkurransen i år. Hva slags betydning har dette for deg og din spillskaperkarriere?

Først og fremst har det skapt oppmerksomhet. “Inntil vi synker” har både blitt spilt og kommentert av mange mennesker som jeg ikke kjenner, og det er selvsagt et kick.

All tilbakemeldingen er også flott, for vanligvis er ikke tilbakemelding noe du kan forvente når du lager rollespill i det små. Ganske mange leste Nuronsidene eller kjøpte Aylafeiring, men jeg aner jo ikke hva storparten av dem syntes.



Magnus Jakobsson

Alder: 26 år

Bosted: Oslo



Inntil vi synker...

Et rollespill for 4 eller 5 spillere
av Magnus Jakobsson

Dette spillet er sterkt inspirert av tegneseriene *L'île noyée* av Benoit Sokal (norsk: *Canardo tar saken: En aldri så liten øl...*) og *Trazo de Tiza* av Miguelanxo Prado (engelsk: *Streak of Chalk*).

Bakerst i heftet finner du sidene med kortene til "Inntil vi synker". Disse kan du kopiere opp og klippe til. I tillegg til kortene trenger du en terning og seks småsteiner, mynter eller lignende – de skal brukes som forklaringsmarkører.

Konsept

Alle rollene er enten fastboende eller feriegjester på en ørliten ferieøy langt ute i stillehavet. Det er 1-2 fastboende og 2-4 gjester – utenom en sportsfisker som er blitt funnet død rett før spillstart er dette de eneste menneskene på øya. Klimaet er varmt og deilig, men litt lummert. Det er hele tiden snakk om at det kommer til å blåse opp til storm. Dessuten synker øya sakte men sikkert i havet.

Spillingen er delt opp i 5-7 dager. Hver dags spinning består i at rollene sitter på hotellverandaen om kvelden og snakker sammen. Hva som hender utenom disse kveldene spilles ikke ut, men spillerne kan finne på ting som

har hendt og ta dem opp i rollenes samtaler. Et generelt råd: Ikke protester for mye. Dersom en annen rolle sier han har sett deg vaske blod av hendene nede i fjæra er det bedre å finne på hvorfor du hadde blod på hendene enn å si "nei, det er løgn".

Det er ikke mulig å forlate øya før siste dag. Trafikk skjer vanligvis ved hjelp av en turistferje som kommer hver fjortende dag. Det finnes en båt på øya – den leies ut til hotellgjester som vil fiske – men motoren er ødelagt. Det er ikke mobildekning på øya, men det er en radio.

Spillet historie må ikke nødvendigvis være kriminal-

historie, men det er en sentral del av spillet å lage forklaringer på mystiske og illevarslende hendelser. Spillet har ingen vinner – spillerne samarbeider for å skape en spennende opplevelse.

Hendelseskort

Før hver kveld (bortsett fra den første) trekker man et hendelseskort og leser teksten høyt. Deretter legges kortet med teksten opp på bordet. Kortet viser en hendelse som har funnet sted en gang siden forrige kveld.

Denne hendelsen kommer i tillegg til hendelser spillerne finner på. Forklaringer på hendelser (både de man leser fra kort og de man finner på selv) er det opp til spillerne å etablere gjennom rollenes samtaler. Det er minst like viktig å finne på gode, sammenhengende forklaringer som det er å finne på nye hendelser. Forklaringer kan komme samme kveld som hendelsen, eller mange kvelder senere. Når det har kommet en forklaring på et hendelseskort, legger man en markør på kortet for å vise at det er forklart. Disse forklaringene er alltid sanne! Det er ikke lov å la rollen sin lyve og komme med en falsk forklaring til et hendelseskort. Det er lov for hvem som helst å bygge ut forklaringer senere, men man kan aldri motsi noe som alt er etablert som sant. Det finnes to spesielle kort:

- **Kortet "Sportsfiskeren funnet død"** skal ligge med teksten opp på bordet ved spillstart. Det kan ikke forklares før siste dag.

- **Kortet "Øya synker"** avslutter spillet, og behøver ingen forklaring. Det skal ikke blandes inn i stokken før man har spilt gjennom fire dager (slik at spillet varer i minst fem dager). Se avsnittet "Siste dag".

Hvordan snakke?

En generell regel: Du sier det rollen din sier. Ansiktsuttrykk, kroppsbevegelser og den slags bør vanligvis spilles ut fysisk. Bare om det er upraktisk eller upassende å vise fysisk hva rollen din gjør, kan du i stedet beskrive det f.eks. ("Jeg tømmer drinken min i hodet på mr. Longbottom").

Alt er tillatte samtaleemner. Det er ikke nødvendig å snakke kun om øya mystiske hendelser – så lenge de andre spillerne er interessert, kan du ta opp musikksmak, religion, ekteskapsproblemer, ungdomsopplevelser eller hva som helst.

Forsøk å leve deg inn i situasjonen. Hver kvelds samtale avsluttes så snart minst to roller har forlatt verandaen. Du kan si at rollen din går akkurat når du vil (du kan selv

bli sittende i stillhet). Vanligvis vil en annen rolle gå samtidig eller snart etterpå, slik at ingen blir sittende å vente lenge ad gangen.

De andre rollene

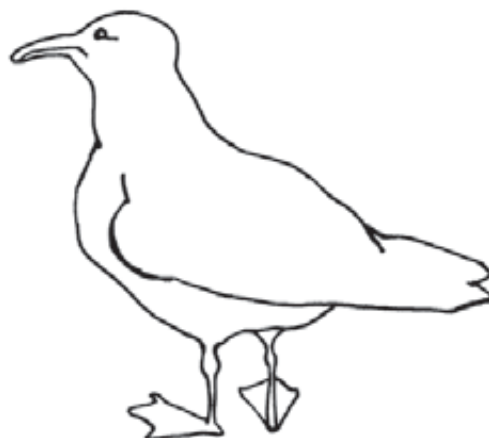
Spenninger mellom rollene er viktig for å gi spillet nerve. To ting er viktige å tenke over:

- **Hva synes din rolle om hver av de andre rollene?** (Irriterende, spennende, klok, uinteressant, skremmende, eller noe annet.) Dette kan forandre seg i løpet av spillet.

- **Hva vil din rolle forsøke å oppnå?** (Skjule skitne hemmeligheter, avsløre andres skitne hemmeligheter, provosere en annen rolle, gjøre en annen rolle forelsket, eller noe annet.) Dette kan forandre seg i løpet av spillet.

Det står ikke oppført motivasjon, hemmeligheter, eller utfyllende personlighet på rollekortet. Du må bygge rollen din i løpet av spillet. Kanskje viser det seg mot slutten at du har drept noen, noe du slett ikke ante ved spillets begynnelse. Forsøk allikevel helt fra starten av å finne frem til en grunnstemning for din rolle. Et godt triks er å starte med karikatur, og så bli mer nyansert etter hvert.

Det er lov å etablere en felles fortid med en eller flere av de andre rollene i løpet av spillets gang. Dette gjøres med vanlig samtale. Du kan godt være mystisk og hentydende, men du må være såpass tydelig at den andre spilleren forstår hva du vil, og kan dikte med. ("Jeg vil aldri tilgi deg for den gangen i Venezia!" funker for eksempel flott – den andre spilleren står nå fritt til å finne på hva som hendte i Venezia, dersom ikke du gjør det først.)



Spilletets gang

Før spillet begynner skal hver spiller velge et rollekort, lese det, og komme med en kort introduksjon av sin rolle. Det er lov å legge til informasjon selv. Du må også velge kjønn og navn selv. Spillet fungerer ofte bedre om begge kjønn er representert blant rollene. Det kan være morsomt å velge roller tilfeldig, men uansett må det være en eller to fastboende. Kortene "Sportsfiskeren funnet død" og "Øya synker" fjernes fra hendelsesstokken og legges på siden av bordet for senere bruk. Deretter fjernes åtte tilfeldige hendelseskort fra stokken uten at noen ser på dem. Disse skal ikke brukes i dette spillet, og legges vekk. De siste fem hendelseskortene stokkes, og plasseres med teksten ned på bordet.

Første dag

Før første dag skal dere ikke trekke et tilfeldig hendelseskort. I stedet leses kortet "Sportsfiskeren funnet død" høyt, og legges med teksten opp på bordet. Denne hendelsen har funnet sted tidligere på dagen, og er et mulig utgangspunkt for samtalen denne første kvelden – men strengt tatt kan samtalen dreie seg om akkurat hva spillerne ønsker. I tillegg til å diskutere sportsfiskerens død, er det passende å gjøre seg kjent med de andre rollene. Ingen av feriegjestene har vært på øya særlig lenge.

Et tredje samtaleemne: Øya synker. Dette har nettopp blitt kjent - geologen har fortalt det, dersom noen spiller ham. De fastboende har merket det lenge. Det er visstnok flere

måneder til, og fullstendig ufarlig, men det er allikevel et naturlig (og litt dystert) samtaleemne.

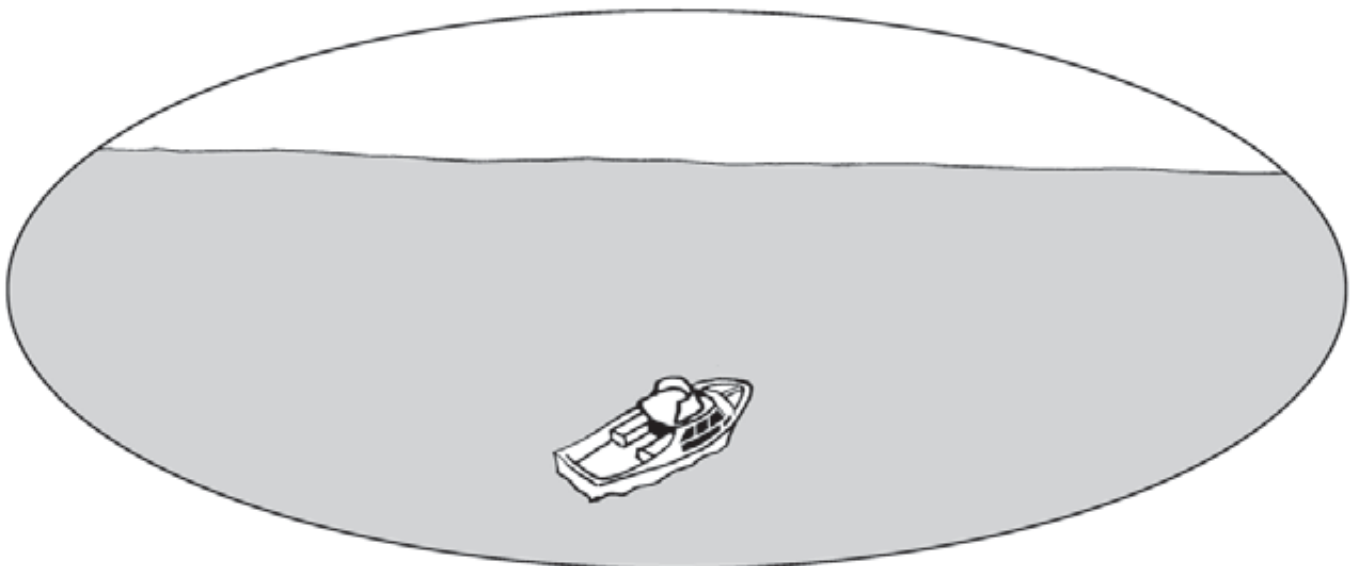
Senere dager

Hendelseskort trekkes og kveldssamtaler spilles ut, som forklart ovenfor. Etter at den fjerde kvelden er spilt, stokkes kortet "Øya synker" inn i stokken.

Siste dag

Etter at kortet "Øya synker" er trukket, spiller man ut en siste samtale. Den foregår ikke på hotellverandaen, men på hotellbestyrerens båt, som driver rundt på havet uten motor. I morges våknet dere til ankelhøyt vann i første etasje, og kort etter at dere fikk reddet dere til båten forsvant hele øya i bølgene. Det er ingen fare nå, for havet er blikkstilte og redningsmannskapet vil hente rollene i løpet av noen timer. Men i mellomtiden skal alt forklares.

Denne siste samtalen kan ikke avsluttes før alle hendelseskortene (bortsett fra "Øya synker") har fått en forklaring. Samtidig er det også kult om så mange som mulig av hendelsene spillerne selv har funnet på blir forklart. Dette er tiden for dramatikk, avsløringer og store følelser. Så snart alt er blitt forklart, avslutter man ganske raskt – men det er tid til dramatiske avslutningsmonologer, dersom det er passende.



Håken Lid

Mest originale spillidé 2006

“Krutrøyk”

Fortell litt om din egen rollespillhistorie og smak. Hvor lenge har du spilt, hva slags spill setter du pris på, og hva slags spill ønsker du å se mer av?

- Jeg har spilt rollespill siden jeg var ni - ti år, tenker jeg. Det begynte med at en kompis fikk tak i “Skatten i Monsterfjellet”. Vi var en liten gjeng med gutter som spilte rollespill, brettspill og etter hvert Magic: the Gathering. Magic tok etter hvert over og på videregående ble det svært lite rollespilling. Da jeg begynte å studere i Bergen kom jeg etter hvert i kontakt med laivmiljøet der og var med på mange laiver. Sammen med Torstein Utne lagde jeg laiven Mot Dag, en forviklingskomedie fra et kollektivbruk i Kaukasus i stalintida. Seinere flytta jeg til Oslo og la laiven på hylla til fordel for verbalrollespill og levende historie.

“Krutrøyk” er et veldig spesielt rollespill med en særegen stil og innhold. Hvordan dukket denne ideen opp?

- Jeg hadde lest et par Blueberry-album samme uke og fikk lyst å lage et westernspill. Navnet og målføret er en hommage til en fjernsynsserie som jeg egentlig er for ung til å ha fått med meg.

Hvem passer Krutrøyk for? Kan alle spille dette?

- Det passer for alle!

Systemet i “Krutrøyk” er veldig utradisjonelt. Hvilke tanker gjorde du deg rundt systemet da du skrev spillet?

- “Krutrøyk” er en blanding av regler fra diverse kilder. Et av ønskene bak spillet var å lage et veldig enkelt fortellerspill som likevel hadde veldig strenge regler for hvem som fikk snakke, hvordan man skulle snakke, og hva man skulle si.

Jeg skriver også litt om filosofien bak i selve spillteksten: - *Poenget med meldesystemet og duellane er både å skape ein stemning av det ville vesten, og ikkje minst å drive fram ei forteljing med ein dramatisk kurve som bygger seg opp frå ein stille prolog til eit høgdepunkt i den avgjerande lagnadsduellen. Dollars representerar den dramatiske kurva, mens duellane er vendepunkt og klimaks.*

Dette er kanskje det første spillet jeg har sett som er skrevet på nynorsk. Er du en tilhenger av Aasen eller er det bare for å gjøre narr av NRKs teksting?

- Jeg er en tilhenger av Aasen. Dessuten er det gøy å være først ute med noe!



Håken Lid

Alder: 26 år

Bosted:Oslo

Krutrøyk

på livet laus i Dodge City eit Western-rollespel av Håken Lid

Om spelet

I rollespelet Krutrøyk tar kvar spelar på seg rolla som ein av hovudpersonane i ein spanande forteljing frå sjølvaste Ville Vesten, nærare bestemt den lovause byen Dodge City, Kansas. Kvar episode av Krutrøyk inneheldt ein prolog, ein hovuddel og ein epilog. På slutten av epilogen skal ein eller fleire av rollene vere daude eller blitt jaga frå Dodge, og ein spelar skal ha blitt kåra til sigerherre.

For å spele Krutrøyk må ein vere to eller fleire spelarar og ha dette regelheftet, og ein neve sølvdollars. Dollars startar i lomma på spelarane, men ender etter kvart opp på bordet. Det er om å gjere å ha mange dollars på bordet framfor seg, for den som har flest dollars når spelet sluttar ender opp som vinnaren av denne episoden av Krutrøyk.

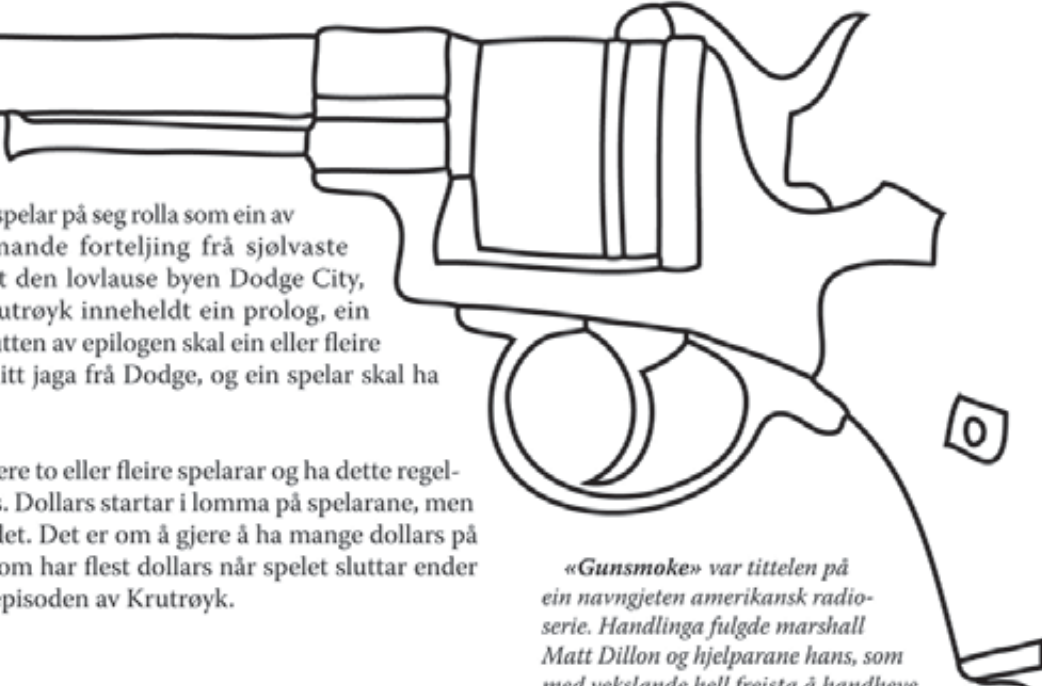
Prologen

I prologen skal spelarane presentere kvar sine roller. Rollene er hovudpersonar i episoden. Ein kan bruke roller om att i episode etter episode eller ein kan lage nye kvar gong, det er opp til kvar enkelt spelar.

Det er berre ein av spelarane som får lov å snakke om gangen. Denne spelaren kallast «forteljar» og skal framføre ein monolog slik at dei andre skal bli kjent med denne spelaren si rolle. Forteljaren snakker alltid i første person fortid. Altså berre frå sin rolle sitt synspunkt. I margen til høgre kan du lese eit eksempel på ein slik monolog. I løpet av prologmonologen skal enten namnet, levebrødet, personlegdommen og eller livsmålet til kvar av rollene fram. Ein kan også gjerne rope eller gi leietrådar til fleire av rolletrækka om ein vil det.

I tabellen på neste side finst eksempel på namn, levebrød, personlegdom og livsmål for somme av innbyggjarane i Dodge. Første gong ein spelar kan ein gjerne bruke eksempla frå tabellen i staden for å finne på eigne rollar. Om ein har ein terning kan det og vere moro å blande rolletrækka tilfeldig - det er over tusen ulike kombinasjonar i denne vesle tabellen.

Når ein er forteljar kan ein seie nett det ein vil om kva som skjer, kva rollen seier og gjer og kva andre roller gjer, men ein får ikkje råde over kva dei andre spelarane sine roller seier. Kvar spelar får finne på replikkane til rollen sin, og kan komme med replikkar i scener der rollen er til stades. Når forteljaren er nøgd med avsnittet sitt, tek han ein dollar frå lomma si og legg framfor seg. Då får spelaren på venstre hand lov å presentere si rolle.



«Gunsmoke» var tittelen på ein navngjeten amerikansk radioserie. Handlinga fulgte marshall Matt Dillon og hjelparane hans, som med vekslende hell freista å handheve loven i Dodge City. Radioserien starta i 1952 og vart så populær at CBS avgjorde at dei skulle gjere det om til ein fjernsynserie. Denne serien er den mest langleva i amerikansk fjernsynshistorie, og gjekk frå 1955 til 1975. Han vart også omsett til norsk og vist på NRK fjernsynet med tittelen «Krutrøyk».

«Eg tok forsiktig opp korta eg hadde blitt tildeilt. Rundt meg sat somme av dei mest hardbarka pokerspelarar i Vesten, men eg var fastsatt på å slå dei alle som ein. Eg skulle bli den rikaste mann i Dodge, så sant mitt namn var Will Kane! Svetten pipla ned i panna mens eg forsiktig kikka på kva eg hadde fått. Eg hadde venta tolmodig på vinnerhanda heile kvelden og eg var viss på no var mi tid kommen.»

Prologen sluttar når alle rollene er presenterte og kvar spelar har ein stabel med ein dollar framfor seg. For å finne ut kven som skal byrje som forteljar i prologen startar ein spelet med ein duell. I Krutrøyk brukast duallar mellom spelarane som ein måte å avgjere tvister. Sjølv om spelarane duellerer, trengjer ikkje det å tyde at rollane også er i ei skotveksling. Reglane for duellar finner du på neste side.

For ein neve dollars

Kvar spelar startar med ein sum dollars i lomma. Ein treng ikkje bruke verkelege solvdollars frå attenhundretalet, men ein kan like gjerne nytte kronestykke, mokkabønner eller patronar. Det viktigaste er at alle kallar dei «Dollars».

Det er mest rettferdig om alle dollars vert fordelt jamt mellom spelarane i starten. Talet på dollars spelarane får vil verke inn på kor lenge spelet varer. Fem dollars for kvar spelar kan vere eit greitt utgangspunkt.

Rolletabell

	Namn	Levebrød	Personlegdom	Livsmål
1	Jonas Henderson	Cowboy	Lir av spelegalskap	Hemne seg på einkvan
2	Mildred Fuller	Røvar	Kaldblodig	Finne kjærleiken
3	Will Kane	Lovmann	Tæringssjuk	Bli rikast i Dodge
4	Amy Fowler	Ludder	Med eit hjarte av gull	Få rettferda til å sigre
5	Jim Pierce	Lykkejeger	Forelska	Knulle, Drikke og Feste
6	Vesle Timmy	Husdyr	Grønskolling	På rømmen frå nokon

Konflikter og utfordringar

Når prologen er over held ein fram å fortelje på same måte, men i staden for å leggje ein dollar framfor seg når ein er nøgd med avsnittet, skal forteljaren halde fram å fortelje til han vert utfordra av en annan spelar. Alle dei andre spelarane kan utfordre forteljaren ved å ta ein dollar frå lomma eller bordet framfor seg og leggje i potten som ante. Når han blir utfordra har forteljaren tre val.

1: Jekke seg - Forteljaren tek antedollaren i potten og lar utfordraren ta over som forteljar. Om det ligg dollars i potten frå tidligare utfordringar, vert dei liggjande.

2: Syne - Forteljaren tek ein dollar frå stabelen framfor seg og legg i potten. Han er klar for duell.

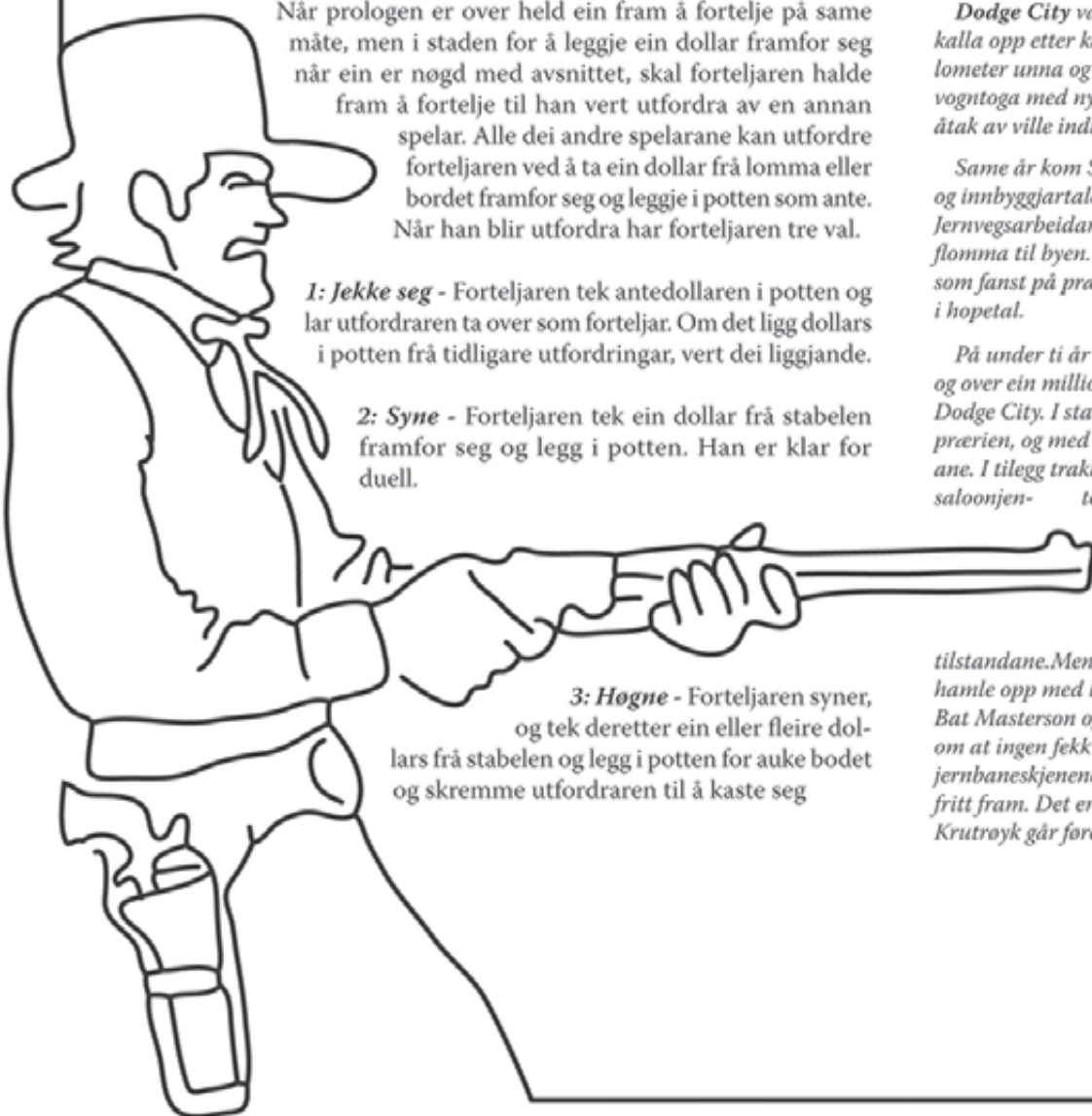
3: Høgne - Forteljaren syner, og tek deretter ein eller fleire dollars frå stabelen og legg i potten for auke bodet og skremme utfordraren til å kaste seg

Dodge City vart grunnlagd i 1872 og vart kalla opp etter kavalerifortet som låg nokre kilometer unna og hadde blitt bygd for å skydde vogntoga med nybyggjarar på veg vestover frå åtak av ville indianarar.

Same år kom Santa Fe-jernvegen til byen og innbyggjartalet raste i været på rekordtid. Jernvegsarbeidarar, kramkarar og bisonjegarar flomma til byen. Dei enorme bisonflokkane som fanst på prærien i Kansas vart slakta ned i hopetal.

På under ti år vart bisonflokkane nær utrydd og over ein million hudar vart skipa ut frå Dodge City. I staden tok krøtterfarमारar over prærien, og med krøtterflokkane følgde cowboyane. I tillegg trakk rikdommen til seg gamblarar, saloonjenter og røvarar til byen som i dei første åra ennå ikkje hadde noko politi eller rettsvesen.

Dodge City vart vidgjeten frå kyst til kyst for dei ville tilstandane. Men det fantast nokon som kunne hamle opp med lovause stoda. Lovmenn som Bat Masterson og Wyatt Earp handheva lova om at ingen fekk bere skytevåpen nord for jernbaneskjenene. På sorsida av sporet var det fritt fram. Det er her handlinga i rollespelet Krutrøyk går føre seg.



Om forteljaren enten syner eller høgnar startar melderunden. Dei andre spelarane kan få bli med i melderunden, men då må dei både syne og bodelt i første runden.

Når nokon har høgna bodelt, får nestemann i melderunden valet mellom å syne, høgne eller kaste seg. Den som kastar seg er ute av melderunden, og får ingen dollars. Ein kan syne med dollars frå lomma eller frå stabelen på bordet, men ein får aldri nytje dollars frå lomma til å høgne bodelt.

Om ein ikkje har nok dollars i handa og lomma til å syne bodelt, får ein likevel lov å syne ved å legge alle dollarsane sine i potten. Når ein spelar har gjort dette er det ikkje lov å høgne bodelt lengre.

Om alle utanom ein kastar seg, får den som hadde det høgaste bodelt heile potten for seg sjølv, han for også halde fram som forteljar inntil det kjem ein ny utfordring.

Men om to eller fleire syner det høgaste bodelt blir det duell om potten.

Duell

Duellar er måten ein avgjer konfliktar på i Dodge City, og dei går sjølvstøtt før seg med revolver! Før duellen tek til får kvar av duellantane komme med ein kort monolog der dei skildrar konflikt mellom rollene som er involvert i duellen. Konflikta treng ikkje å vere ei skotveksling. Det kan vere eit pokerlag, eit neveslagsmål eller kanskje det er to cowboyar som freistar å forføre same saloonjente. Når dette er gjort startar sjølv duellen.

Duellantane startar med å knyte høgre neve stire inn i augene på kvarandre med eit olmt blikk. Nå må ein velje kva ein skal gjere. Det er tre val:

1: skyte i opp lufta,

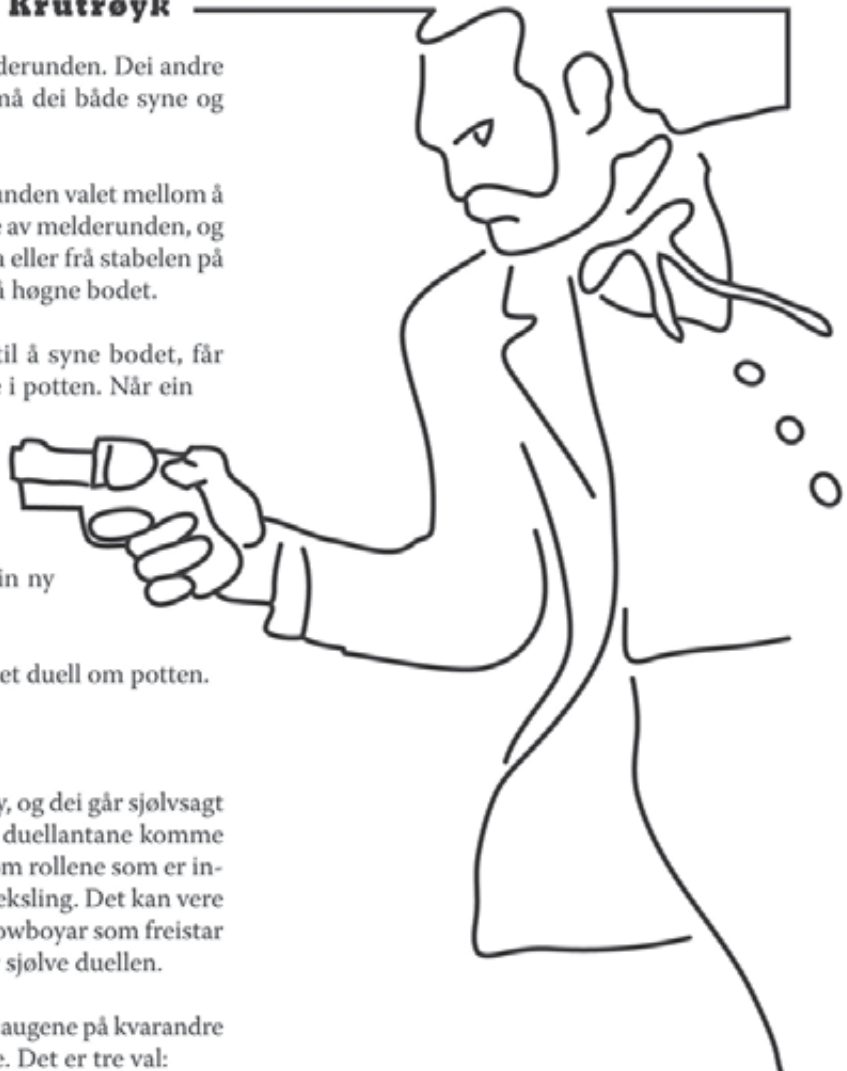
2: skyte ein av dei andre duellantane,

3: eller skyte seg sjølv.

Ein viser kva ein velger ved å peike to fingre enten opp i lufta, mot ein annan spelar, eller imot sitt eige hovud. Når ein har bestemt seg, kan ein byrje med nervøse rykningar i augekroken slik at dei andre spelarane forstår at ein er klar til å trekke. Alle duellantane skal trekke og skyte samstundes og så fort som mogleg. Når ein ser at nokon trekker er det er ikkje tillate å nøle eller henge etter for å se an kva dei vel (den som blir tatt i å jukse på denne måten blir dyppa i tjære og fjør og kasta til indianarane og præriegrevlingane)

Så skal ein tolke utfallet av duellen. Om nokon har «skote» mot deg er du død (har tapt), med mindre du også har skote deg sjølv. Å skyte seg sjølv er ein slags joker, og alle som freistar å skyte nokon som tar sjølv mord, får kula si attende i rett i pannebrasken, mens sjølv mordskandidaten sjølv er redda. Men viss ingen andre skyt sjølv morderen, lykkast sjølv morderet og han har tapt.

Om alle duellantane taper, blir potten liggjande i bordet til neste utfordring, og den spelaren som har færrest dollars i stabelen sin får lov å bli forteljar. Han får lov å fortelje utfallet av konflikten, men må la alle rollene som var med i duellen komme dårleg ut.



«Den skitstøvelen skulle aldri få lov å legge dei skitne fingrane sine på Jenny! Eg storma mot saloonen sparka opp saloondørene og skreik ut: 'Jim Pierce, ha fingrane dine vekk frå jenta mi, eller du skal få smake bly.'»

Då eg drog fram revolvaren min, kasta kroverten seg ned bak bardisken og dei andre feigingane i kneipa trakk seg langsamt bakover i lokalet. Men Jim og Jenny stod heilt stille og stira inn i augnene på kvarandre som om eg ikkje ein gong var til. 'Helvete, heller,' tenkte eg og spente hanen på colten.»

Om berre ein av duellantane vinn, får han alle dollars i potten og kan stable dei framfor seg. Han får også halde fram som forteljar og kan skildre siger for rollen sin og tap for dei andre.

Om fleire enn ein vinn duellen, får dei dele potten mellom seg. Om potten ikkje kan delast heilt likt blir resten liggjande att til neste utfordring. Den av dei som har med færrest dollars i stabelen sin får bli forteljar. Han må skildre eit uavgjort utfall av konflikten.

Oppgjer ved solnedgang

Like etter prologen vil forteljaren stort sett jekke seg når han vert utfordra. Utfordrarane har meir dollars å rutte med i melderunden, sidan dei får bruke dollars frå lomma. Men etter kvart vil fleire og fleire dollars ende opp på bordet og forteljinga vil spisse seg mot eit klimaks. Til slutt vil det ende med at ein spelar satsar alle dollars han har i ei melderunde.

Dette er eit lagnadsoppgjer, og om ein duell endar med at ein eller fleire spelarar blir sitjande uten dollars i bunken sin, er episoden slutt og ein til epilogen.

Epilogen

Den spelaren som har flest dollars i stabelen etter den avgjerande duellen får lov å fortelje epilogen. Om det er fleire enn ein vinnar må dei halde fram med duellar til berre ein av dei er att. I epilogen blir det fortalt kva som skjedde i lagnadsoppgjeret, korleis sigerherren vann, og korleis det gjekk med taparane; endte dei i galgen eller vart dei kanskje jaga frå Dodge?

Forteljaren står heilt fritt til å dikte opp slutten, så lenge han hugsar at det skal ende dårlig med taparane. Når han er ferdig med monologen sin, kan kvar av dei andre spelarane framføre ein monolog der dei får avslutte saga om kvar sin rolle og nøste opp lause trådar.

Eit duell-eksempel

Will, Jim og Jenny er i ein duell som endar med at Will skyt seg sjølv, Jim skyt Will og Jenny skyt opp i lufta.

Resultatet er at Jim og Jenny går sigrande ut av duellen, mens Will taper (han fekk kula si attende i pannebrasken) Jim og Jenny delar potten og den av dei som har færrest dollars etter det får fortsette som forteljar.

Om utforminga av reglane

Krutrøyk er eit forteljarspel med ganske strenge reglar. Poenget med meldesystemet og duellane både å skape ein stemning av det ville vesten, og ikkje minst å drive fram ei forteljing med ein dramatisk kurve som bygger seg opp frå ein stille prolog til eit høgdepunkt i den avgjernade lagnadsduellen.

Dollars representerar den dramatiske kurva, mens duellane er vendepunkt og klimaks. Lykke til!

The End

Takk for at du tok deg tid til å lese reglane, no er du klar til å prøve å spele. Det går an å spele Krutrøyk med to spelarar, men det går betre med tre til fem. Ein runde med Krutrøyk tar som oftast mellom ein halvtime og ein time. Her er eit samdrag av korleis eit spel med Krutrøyk går føre seg frå byrjing til slutt, noko som kan vere greit å ha framme dei første par gongane du prøver Krutrøyk.

Prolog

Alle spelarane lager roller. Kvar rolle skal ha rolletrekka Namn, Levebrød, Personlegdom og Livsmål. Ein treng ikkje fylle ut alle fire med det same

kven som får starte som forteljar blir avgjort med ein duell.

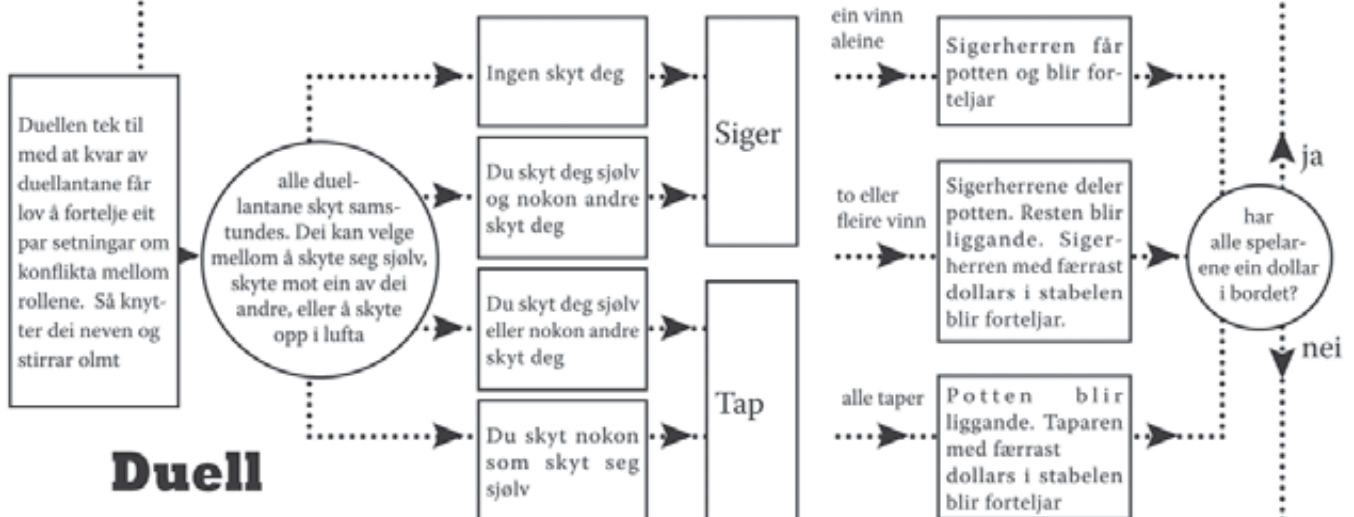
Introduksjonsmonolog der ein presenterer rolla og avslører minst eitt rolletrekk. På slutten av presentasjonen skal ein ta ein dollar frå lomma og legge framfor seg.

spelaren på venstre hand blir forteljar

nei

har alle spelarane ein dollar i bordet?

ja



Så får kvar av dei andre spelarane også komme med ein kort monolog om sin egen rolle. Til slutt vert spelaren med mest dollars i stabelen hylla som vinnar av denne episoden av Krutrøyk

Epilog

Den spelaren som har flest dollars i stabelen sin får lov å fortelje epilogen. Forteljaren kan bestemme kva som skjer med dei ulike rollene i og etter lagnadsduellen, men dei rollene som ikkje har dollars i stabelen må døy eller bli jaga frå Dodge.

Johannes Lande Wærness

“Beste Rollespillsystem” 2006

“Quovis”

Fortell litt om din egen rollespillhistorie og smak. Hvor lenge har du spilt, hva slags spill setter du pris på, og hva slags spill ønsker du å se mer av?

- Startet med rollespill i slutten 5. klasse (det er vel snart 7 år siden). En ny gutt i klassen lærte meg og bestekameraten min å spille D&D (den norske utgaven). Siden har jeg vel alltid hatt en forkjærlighet for D&D i alle former. Har gjennom årene blitt kjent med flere og flere spill. Liker generelt de fleste sjangere, med fantasy og sci-fi på topp. Norsk sci-fi hadde vært tøft.

QUOVIS er et tradisjonelt rollespill satt i et fantasymiljø ikke ulikt Tolkien. Hva gjør dette spillet annerledes enn andre spill i sjangeren?

- Spillet er mer leket enn mange andre fantasyspill. Dessuten er mye lagt opp til tilfeldighetene ved at man ikke uten videre kan velge hvilket yrke man har. I tillegg er det meningen at det skal være lett for spillerne å skifte miljø, f.eks til horror eller science-fiction.

Spillet bruker vanlige spillkort som erstatning for terninger. Hvorfor valgte du dette til QUOVIS?

- Da jeg bestemte meg for å delta i konkurransen, bestemte jeg meg samtidig for å bruke vanlige spillkort. Jeg ville i utgangspunktet sjonglere mer med bruken enn jeg endte opp med, men fant ut av at det var en morsom vri for det.

Hvem passer QUOVIS for?

- Alle som har lyst ;-)

Du deltok også i forrige konkurranse med "Pludd - En vennlig invasjon". Hvordan var forskjellen mellom skriveprosessen da og nå?

- Da skrev jeg sammen med to andre (bl.a. Marit Solum, som har illustrert dette spillet). Forrige prosess hadde preget av "nybegynner"-iver og ble nøye planlagt. Alt for nøye, tror jeg. Dessuten måtte det klaffe for tre personer, ikke én. Denne gangen slang jeg meg uti det alene med bare en liten brainstorming (som fant sted midt på natta) som utgangspunkt. Felles for begge prosessene var at tilfeldigheter rammet dem (sykdom hos alle og dødsfall i familien til en av oss forrige gang og strømbrudd denne gangen). Forskjellen var at denne gangen ble jeg ferdig - med et nødsrik.

Hva er dine tanker rundt R.I.S.K.-konkurransen som fenomen?

- Meget positive! Først og fremst tar jeg det som en utfordring som forfatter (jeg har lyst til å skrive bøker en gang i fremtiden), men også som rollespiller.
- Dessuten skaper det oppmerksomhet rundt det norske rollespillmiljøet. I tillegg dukker det jo selvsagt opp mange flotte bidrag.

Har du noen nye prosjekter på gang, og i så fall er det noe du vil rope for oss?

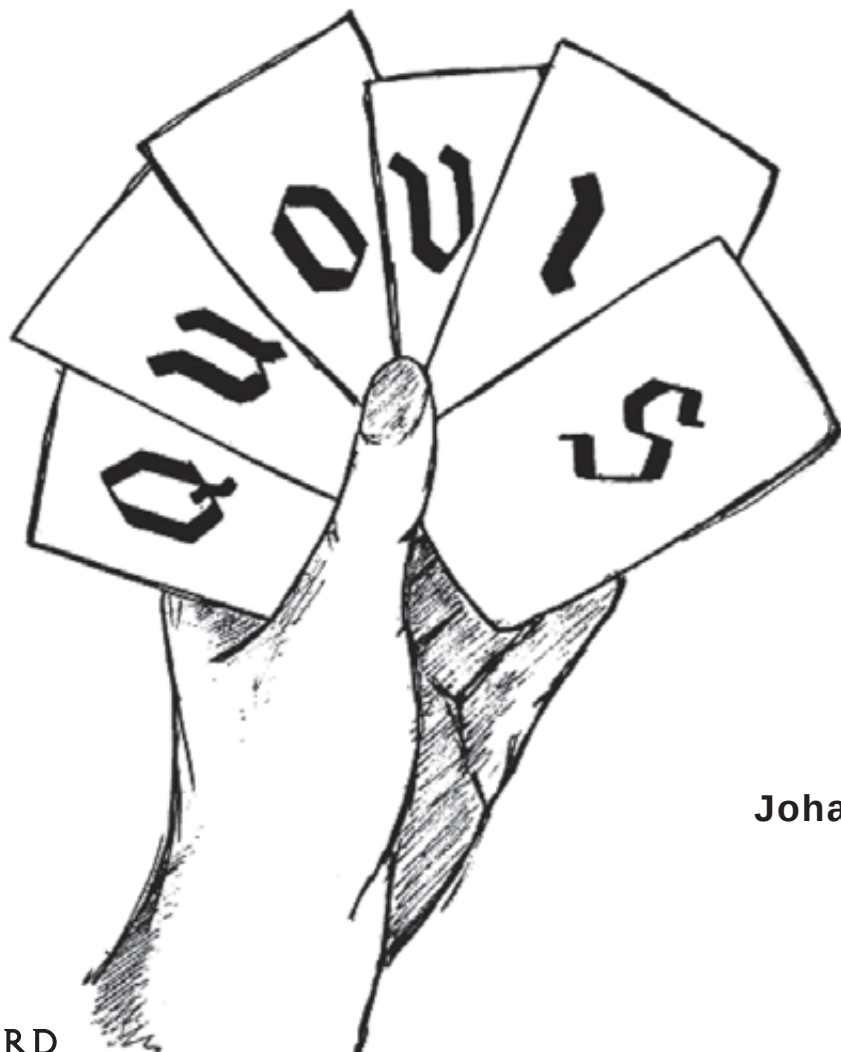
- Ja, men bare på tankestadiet. Faren med å rope noe, er at da forplikter jeg meg, så jeg drøyer det litt...



Johannes L. Wærness

Alder: 18 år

Bosted: Moy, Grimstad



Et rollespill av
Johannes Lande Wærness

Illustrasjoner
Marit Solum

FØRØRD

Hei og velkommen til en verden av muligheter og kombinasjoner!

Det rollespillet du leser nå er et enkelt, men underholdende spill. Alt som trengs for å spille er et par kortstokker (eller flere hvis dere er flere enn fire personer), en kopi hver av rollekortet (det finner du helt til slutt) og skrivesaker. Dere må også velge en som skal være spilleder. Det er spillederens oppgave å holde styr på alt som foregår i historien og fortelle spillerne hva som hender når rollepersonene gjør et eller annet. Spillederoppgaven kan rullere hvis det er ønskelig, da hver historie ikke trenger å henge sammen med den forrige. Nei, faktisk er noe av essensen i spillet at det er så dynamisk. Kortene bestemmer noe, men til syvende og sist er det du som bestemmer hvor du vil gå med kortene.

Velkommen til Quovis, enjoy!

HVØRDAN SPILLE?

I denne delen vil du lære hvordan man spiller Quovis. Som sagt vil dere trenge to kortstokker. Hvis dere er flere enn fire, vil dere trenge tre kortstokker – d.v.s. to kortstokker, pluss én kortstokk for hver ekstra fjerde spiller (to kortstokker opp til 4, tre opp til 8). Mest sannsynlig er dere ikke mer enn 4-5 som spiller, men det kan jo hende dere er flere. Det er også lurt med notatsaker og en utskrift av rollekortet, som du finner helt bakerst i heftet. Del den ene kortstokken inn i følgende bunker før dere lager rollepersonene deres: Alle billedkort i en bunke, spar 1 (ess) – 10 i en annen, ruter 1-10 i en tredje, og resten (kløver 1-10 og hjerter 1-10) i en fjerde. Den andre kortstokken kan dere ta billedkortene ut av og gi hver spiller 1-10 som senere skal bli brukt til å måle livspoengene til rollepersonene.

Kortstokken som ble brukt til å lage rollepersoner med kan spillederen bruke til å holde styr på figurene han eller hun styrer, i tillegg må dere ha en bunke med 1-10

som dere kan trekke fra når dere skal utføre tester og tevlinger. Mer om det senere.

Å LAGE RØLLEPERSON

Det å lage en rolleperson i Quovis tar kort tid, er enkelt og morsomt. Om du vil beholde den samme rollepersonen i eventyr gjennom eventyr eller lage en ny foran hvert eventyr (som jo er noe av moroa), er opp til deg, men hva rollepersonen er, er opp til kortene...

Det første du gjør når du skal lage rolleperson er å trekke et billedkort fra bunken med billedkort (stokk den godt før hver gang noen skal trekke). Kortet du får sier deg hvilken profesjon du har. Det finnes i alt 12 forskjellige profesjoner med en del egenskaper og muligheter i spillet. Det finnes tabeller litt lenger ut som forteller deg hvilken profesjon hvert enkelt kort gir. Når du har funnet din profesjon legger du kortet tilbake i bunken, stokker og trekker et nytt

kort. Dette kortet viser hvilken egenskap rollepersonen din har. Egenskaper er spesielle evner rollepersonene besitter. I samme tabell som viser profesjonene, står det også egenskapene det enkelte kortet gir (husk at selv om det står både en profesjon og en egenskap på et kort, så betyr altså ikke det at du får begge deler – du trekker en av gangen).

Hvis du er kjapp i hoderegning vet du nå at det finnes 144 mulige profesjons- /egenskapskombinasjoner.

Når du har bestemt profesjon og egenskap kan du notere dette og en del andre data på rollekortet ditt. Sett navnet ditt øverst, og gi så rollen din et navn. Du kan også gi rollen alder, kjønn, hårfarge, høyde, vekt, øyenfarge og rase. "Rase?" tenker du kanskje. Det har seg nemlig sånn at Quovis foregår i en fantasysetting, så du kan velge for eksempel alv, dverg, hobitt, menneske, ork, rise, troll, noe annet, eller finne på en rase selv.

Det er fullt mulig å spille Quovis i en annen setting enn fantasy. Mer om det under Alternativer. Nå ser du kanskje at det er fire felt nederst på kortet ditt hvor det står våpen, rustning, utstyr og magiske formler. Før du fortsetter kan du sette "dolk" under våpen, alle rollepersoner starter med en dolk. Så kan du stokke bunken med ruter 1-10 og trekke et kort og se hvilket våpen du fikk. Så gjør du det samme med spar 1-10 og ser hva slags rustning du fikk før du gjør det nok en gang med hjerter/kløver 1-10 og ser hva slags utstyr du fikk. En del av profesjonene har spesielle regler for hvordan enkelte av disse kortene trekkes (det står beskrevet under hver profesjon).

Nå har du altså et våpen, en rustning og noe utstyr, men du skal få mer. Finn et ess, en toer, en treer og en firer, stokk dem sammen og trekk et kort. Tallet på kortet sier deg hvor mye mer du får. Stokk så sammen alle kort fra 1-10 og trekk det antallet du fikk. Hvis du får noe du har fra før og ikke vil ha to av, eller får noe du ikke trenger (fordi du har noe bedre fra før), kan du trekke et nytt kort (dette gjelder også etter at du har trukket det nye kortet). Før så alt du har fått ned på rollekortet.

Eksempel: Gunnar skal lage en rolleperson og trekker et billedkort. Han får Spar Knekt, tyv, som profesjon og Kløver Konge, Magisk Rustning som egenskap. Deretter trekker han et våpenkort, et rustningskort og et utstyrs kort. Han får 2 når han skal finne ut av hvor mye ekstra utstyr han får. Han trekker 2 kort, men trekker det samme våpenet som i stad og velger å trekke et nytt kort og får noe han vil ha.

Nå gjenstår det bare en ting: - Å velge ferdigheter. Ferdighetene du har er ting du er ekstra trent i enn vanlig. Velg én ferdighet du har 2 i (får en bonus på 2 når du utfører), og tre du har 1 i. Ferdigheter kan være alt hva du måtte ønske, men ikke for snevert eller for generelt. Det må også være realistisk (hoppe er greit - fly er ikke).

Eksempler kan være: hoppe, svømme, dikte, sanse, fremføre. Du kan ikke ha snike, dirke lås, finne feller, stjele eller forkle deg eller andre ferdigheter som nevnes spesielt i en profesjon, med mindre du er en profesjon som kan dette. Du trenger ikke "ha noe" i en ferdighet for

å bruke den. Du kan forsøke å hoppe eller fremføre et dikt uten å ha ferdighet i noen av delene. Det er ikke mulighet for å ha noen som helst ferdighet som har noe med kamp å gjøre. Våpenet ditt dekker den biten.

Når alle spillerne har laget en rolleperson, kan dere starte spillet.

Å SPILLE

Det finnes mange måter å spille Quovis på. Man kan søke huler og dype skoger for å jakte monstre, finne skatter og redde fagre jomfruer i nød – eller man kan delta i intriger på slottet, redde byer fra katastrofer eller andre ting. Men for å gjøre slike ting må man ha et system for å finne ut av hva rollepersonene faktisk klarer.

Prinsippet er ganske simpelt, hvis du skal gjøre noe som er ganske vanskelig må du ta en test. Det skjer ved at du tar en bunke med kort fra 1-10, stokker den og trekker et kort. Verdien på kortet du trakk er resultatet ditt, pluss eventuelle bonuser (for eksempel fra ferdigheter).

Det finnes en rekke vanskelighetsgrader. De fleste oppgaver har vanskelighetsgraden 6-7, av og til 8. Noe enklere ting har 5, mens vanskeligere ting har 8-9+. Spillederen bestemmer vanskelighetsgraden. Når det ikke er snakk om å gjøre noe, men å gjøre noe mot eller med noen, tar du ikke en test, men en tevling. Da trekker begge parter et kort fra 1-10 og legger til sine bonuser. Den som får høyest vinner tevlinga. Den vanligste tevlinga er kamp.

For å finne ut hvem som handler først i en kamp, trekker man et kort. Man går fra høyeste til laveste resultat etter tur. To stykker kan reagere samtidig. Hvis du skal slå noen trekker du et kort og legger til eventuelle våpenbonuser. Den som forsvarer seg trekker også et kort, men legger til sine bonuser for rustning. Hvis angriperen slår forsvareren, gjør han 1 skade. Man gjør kun 1 skade per treff, og kan normalt bare angripe en gang for hver gang man handler i kamp.

I stedet for å angripe kan man også kaste formel eller bruke en egenskap eller ferdighet. Man kan alltid bevege seg i tillegg til å gjøre noe annet. Man beveger seg om lag 10 meter på en kamprunde.

Andre typer tevlinger finner sted hvis man skal snike seg, forkle seg (blir man gjenkjent?) eller overtale noen. Hver gang det blir likt resultat i en tevling står det likt. I kamp betyr det at den som angriper ikke treffer, hvis du prøver å overtale noen vil han ikke bli overbevist, men han vil heller ikke være uenig, og hvis du sniker deg klarer du ikke gjemme deg godt nok (men det er heller ikke sikkert at du blir oppdaget for det) - for å komme med noen eksempler.

I kamp tar man skade. Som helt tåler man noe, men ikke allverdens. For å finne ut hvor mye skade rollepersonen din kan ta, tar du en bunke kort med verdiene 1-10 og legger nedove. Når du så tar skade snur du det øverste kortet opp-ned og legger ved siden av "livsraden" din. Når raden er tom, besvimer rollepersonen. Hvis den ikke blir sett til umiddelbart av noen andre kommer den nok til å dø ganske fort.

TABELLER

I denne delen finner du tabeller for profesjoner, egenskaper og utstyr m.m.

Billedkort    	Profesjon	Egenskap
Ruter knekt  J	Magiker	Ekstra formel
Ruter dame  Q	Skald	Diplomatisk
Ruter konge  K	Ridder	Magisk våpen
Kløver knekt  J	Kriger	Sunn
Kløver dame  Q	Heks	Provoserende
Kløver konge  K	Jeger	Magisk rustning
Hjerter knekt  J	Druide	Rolig
Hjerter dame  Q	Prest	Livsberøring
Hjerterkonge  K	Tempelridder	Strateg
Spar knekt  J	Tyv	Akrobatisk
Spar dame  Q	Snikmorder	Listig
Spar konge  K	Åndemaner	Dødsberøring

Våpen	Rustning	Utstyr	Utstyr
 1 Kastekniver (0)	 1 Lite skjold (1)	 1 Tau	 1 Hest
 2 Stav (1)	 2 Lærrustning (1)	 2 Helsedrikk	 2 Ryggsekk
 3 Spyd/lanse (2)	 3 Hjelm (1)	 3 Telt	 3 Sekkepipe

♦ 4 Bue (1)	♠ 4 Ringbrynje (2)	♥ 4 Sovepose	♣ 4 Gresk ild
♦ 5 Hellebard (3)	♠ 5 Beinrustning (1)	♥ 5 Lykt	♣ 5 Vin, øl, vann
♦ 6 Armbrøst (2)	♠ 6 Full panser (3)	♥ 6 Fakkell	♣ 6 Fine klær
♦ 7 Stridsøks (3)	♠ 7 Stort skjold (2)	♥ 7 Klatreutstyr	♣ 7 Metallting *
♦ 8 Sverd (2)	♠ 8 Brystplate (2)	♥ 8 Førstehjelpsutstyr	♣ 8 Egg **
♦ 9 Kasteøkser (2)	♠ 9 Panserhansker (1)	♥ 9 Fyrtøy	♣ 9 Båt ***
♦ 10 Stridsklubbe (1)	♠ 10 Samurairustning (2)	♥ 10 Diamant	♣ 10 Bok ****

* Stor, rund metallgjenstand som lager rare lyder. ** Velg hva slags egg: 1 = Drake 2 = Hippogriff 3 = Pegasus 4 = And *** Velg hva slags båt: 1 = Robåt 2 = Seilskute **** Velg bokemne

Våpen gir tallet i parentes våpenbonus til å treffe. Tallene i parentes for rustning gir bonus for beskyttelse.

Magiske formler

Magiker	Heks	Prest	Åndemaner
♦ 1 Usynlighet	♣ 1 Forbannelse	♥ 1 Helbredelse	♠ 1 Tilkall spøkelse
♦ 2 Fly	♣ 2 Mørke	♥ 2 Magisk lys	♠ 2 Mørke
♦ 3 Ildkule	♣ 3 Tilkall flaggermus	♥ 3 Magisk rustning	♠ 3 Tilkall skjelett
♦ 4 Teleport	♣ 4 Usynlighet	♥ 4 Helliggjør vann	♠ 4 Skade
♦ 5 Magisk pil	♣ 5 Magisk lys	♥ 5 Ødelegg vandød	♠ 5 Tilkall zombie
♦ 6 Magisk lys	♣ 6 Magisk rustning	♥ 6 Hellig beskyttelse	♠ 6 Mørkesyn
♦ 7 Magisk rustning	♣ 7 Fly	♥ 7 Hellig guide	♠ 7 Tilkall flaggermus
♦ 8 Oppdag magi	♣ 8 Forme vær	♥ 8 Sanse liv	♠ 8 Sanse godhet
♦ 9 Motvirke magi	♣ 9 Skade	♥ 9 Sanse ondskap	♠ 9 Beinrustning
♦ 10 Velg en	♣ 10 Velg en	♥ 10 Velg en	♠ 10 Velg en

PRØFESJØNER, EGENSKAPER ØG UTSTYR

I denne delen finner du all informasjon om profesjonene, egenskapene og utstyret i tabellene.

Profesjonen din avspeiler bakgrunnen til rollepersonen og hva slags trening og utdanning den har fått. Egenskapen din gjenspeiler noe ved rollepersonen din.

Hvis du vil kan du skrive noen stikkord om bakgrunn og personlighet basert på profesjonen og egenskapen din. På den måten blir rollepersonen mer levende. Det kan også være interessant å vite hvordan rollepersonen din fikk tak i alt utstyret den har.

PRØFESJØNER

Under følger en beskrivelse av hver profesjon og hva dens egenskaper er. Rekkefølgen profesjonene er beskrevet i er den samme som i tabellen.

Magiker

Ruter knekt (♦J)

En magiker er en meget lærd person som har tilegnet seg kunsten å kaste magiske formler ved hjelp av mange års studier. En magiker legger gjerne ut på eventyr for å tilegne seg ekstra kunnskap og viten. Formlene som en magiker har til rådighet er både offensive, defensive og nyttige.

Magikeren kaster formler. I stedet for å trekke et rustningskort når du lager rolleperson, trekker du tre magiker formler. Rustninger du måtte trekke senere kan du bruke.

I tillegg til å kaste formler (se egen tabell i tabelldelen og formelbeskrivelser lenger ut i denne delen), er magikeren både intelligent og vis. Av og til hender det at det dukker opp situasjoner hvor kunnskapen til magikeren er nyttig. Spør spillederen om noe av kunnskapen til magikeren kan være nyttig i en gitt situasjon du er i, eller skriv ned en par-tre emner du kan spesielt mye om. Et klart hode har reddet mang en eventyrgruppe.



Skald

Ruter dame (♦Q)

En skald er en omstreifende musiker, historiker, eventyrtforteller, underholder og nærmest alt-mulig-mann. Hvis du har en skald som rolleperson, har den kanskje vært trubadur for kongen, eller forelest på et universitet. Eller kanskje har rollepersonen bare vandret rundt og sett verden. En skald kan velge å starte med et musikkinstrument om du vil det.



En skald er også en meget inspirerende person og kan hjelpe alle sine venner med sin neste ting de gjør (+1 bonus for neste test/tevling for alle andre enn skalden i gruppa). Men han kan bare gjøre dette to ganger om dagen. En skald har også ofte bekjenskaper rundt omkring og kjenner "alle" på sin vei. Bruk dette trekket flittig og vel, kanskje vanker det gratis kost og losji eller uventet hjelp på dere? I likhet med magikeren har også skalden noe historisk kunnskap.

Ridder

Ruter konge (♦K)

En ridder er en adelig kriger trent i både kamp og etikette.

Adelstittelen, ridder, er riktignok den laveste av adelstitler, men en ridder er ofte sønn i en stor (og mektig?) adelsfamilie.

Et godt familienavn gir et godt førsteinntrykk hos andre adelsmenn som hos vanlige borgere. Mannlige riddere adresseres "Sir", mens kvinnelige med "Lady" eller "Lady Sir".

Ridderen starter spillet med en hest og adelstittelen ridder. Å ha en adelstittel er noe man kan høste god oppmerksomhet av og positive inntrykk. Det er lett å få

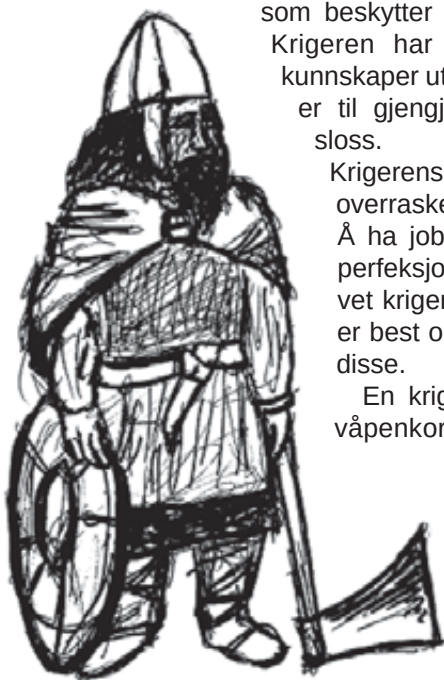


igjennom sitt budskap når man er adelig. I tillegg kommer ridderen gjerne fra en rik familie og trekker to våpenkort og to rustningkort når rollpersonen lages, men velger likevel bare ett våpen og en rustning. I alle tilfeller, så pass på! Det følger et stort ansvar med å være ridder, jomfruer må reddes og bønder må tilfredsstilles. Det er lite gunstig å vanære familien din ved å gjøre vonde handlinger i en landsby.

Kriger

(Kløver knekt (♣J))

Krigere er akkurat det – krigere. De er trent for kamp, enten det er orkekrigere som plyndrer byer eller dverger som beskytter sine haller i fjellene. Krigeren har sjelden noen gode kunnskaper utover det å sloss, men er til gjengjeld meget god til å sloss.



Krigerens beste egenskap er, overraskende nok, å kjempe. Å ha jobb som krigers vil si å perfektionere dette. Dermed vet krigeren hvilke våpen som er best og hvordan best bruke disse.

En krigers trekker derfor tre våpenkort når rollpersonen lages og velger de to våpnene han vil ha. Krigeren kan også sloss med to våpen samtidig. Når krigeren gjør dette, så får han enten én mindre i rustningbo-

nus, eller én mindre i våpenbonus med sitt andre angrep (du velger dette når du lager rollpersonen).

Heks

(Kløver dame (♣Q))

Hekser er selvlærte magi-brukere. De har gjort en pakt med onde makter for å kunne tilegne seg sine magiske formler.

Noen hekser bor ute i naturen - andre menger seg med folk i byen, men felles for dem alle er at de vil utvikle sine evner og få personlig makt. Det er derimot ikke sagt at alle hekser er slemme, de kan faktisk være ganske hyggelige – det kommer bare litt an på i hvilken situasjon du møter en. Hekser kaster formel-



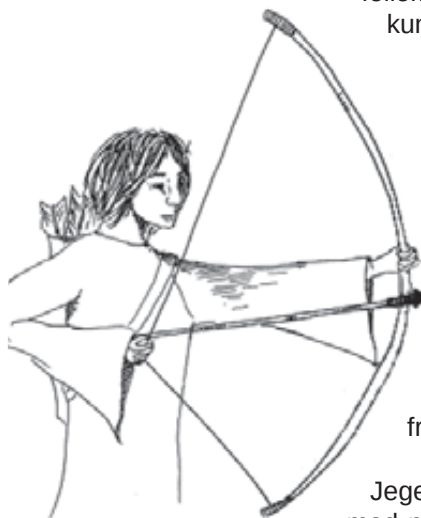
I stedet for å trekke et rustningkort når du lager rolleperson trekker du tre formelkort. Heksens pakt med onde makter har satt sitt spor og markerer hekse som en uhellig person. Dette kan ha negativ innvirkning hos en del (blant annet hellige personer), men kan også være positivt i visse tilfeller. Heksa har også noe kunnskap om naturen.

Jeger

(Kløver konge (♣K))

Jegeren er en god stifinner, jeger, naturmann og skytter.

Han er hjemme i naturen og liker godt å hjelpe andre å finne fram i den.



Jegeren er også meget god med pil og bue og verdsetter dette våpenet høyt. Selv om de er få, så finnes det de jegere som bosetter seg i byen og hjelper den lokale byvakten å finne forbrytere. Andre jegere, igjen, har levd ute i naturen hele sitt liv.

Jegeren kan velge å bytte sitt våpen mot en bue. Jegeren kan også snike seg (ferdighet), men kan bare ha 1 i denne. I tillegg har jegeren mulighet til å ta ferdigheten stifinne som lær ham finne vei i skog og mark og spore opp andre personer.

Druide

(Hjerter knekt (♥J))

Hvis jegeren føler seg hjemme i naturen, så er druiden naturen.

Med sin gode kunnskap om naturen og vennskap med dyrene, lever disse einstøingene i de mest avsidesliggende avkroker av landskaper. Av og til søker de til sivilisasjonen, men da bare til mindre landsbyer, en druide misliker alt



maset og ståket i de store byene. Druiden er en naturkjenner og kan i likhet med jegeren stifinne (men bare med 1 i ferdigheten), druiden kan derimot snakke med dyr og lage en urteblanding hver dag som gir tilbake ett liv hos en skadet person eller et dyr. I tillegg kan druiden skifte ham, men for hver gang druiden gjør dette mer enn 3 ganger om dagen, tar han én skade. Å skifte ham kan være nyttig, men også risikabelt. Det er nemlig ganske tilfeldig hvilket ham man skifter til. Trekk et kort fra 1-10 og sjekk med tabellen.

1. Bjørn	2. Hare	3. Hauk	4. Rådyr	5. Tiger
6. Ørn	7. Ulv	8. Katt	9. Ugle	10. Velg selv

Bjørn, ulv og tiger varer bare noen minutter (vanskelige former), men de andre kan du holde nesten så lenge du måtte ønske. Du kan ikke kommunisere med mennesker når du skifter form.

Sammen med spilleder kan dere finne ut av hva de forskjellige dyrene gjør. Bjørn gir kanskje +1 til angrep og 2 livspoeng, fuglene flyr, katten og ugla kan snike og se i mørket, ulven kan se i mørket og kanskje +1 angrep, mens tigreren har kanskje hele +2 i angrep. Haren kan muligens lett gjemme seg, mens rådyret trolig løper fort.

Prest

Hjerter dame (♥Q)

Prestene verner om verdens godhet. De har sin bakgrunn fra et kloster eller en kirke, stor eller liten. De møter dagen med godt humør og hjelper alle på sin vei. En fattig stakkar skal hjelpes og ondskap nedkjempes. Prestene blir gitt magiske formler fra gudene, men må til gjengjeld være pasifister. Alle liker prester.

Prester trekker ikke våpenkort når rollepersonen lages, og kan heller ikke få noe bedre våpen enn dolken alle starter med. Hvis du skulle trekke et våpenkort senere under skapingen av rollepersonen, trekk på nytt.

Prester kan ikke selv angripe, men står frie til å forsvare seg når de blir angrepet. I stedet for å trekke våpenkort, trekker man i stedet tre presteformler. Presten er også en hellig person og har positiv innvirkning på de aller fleste. En prest betyr god moral, hell og lykke for vanlig folk.



Tempelridder

Hjerter konge (♥K)

Tempelriddere er kirkens og prestenes beskyttelse og rettferdighetens hånd.

Uselviske beskytter de sin kirke, sin tro, det gode og de svake. De kjemper gladelig i første rekke mot ondskap.

I motsetning til ridderen har ikkentempelridderen noen adels-tittel, men er like fullt ut en person man ser opp til og beundrer.

Tempelriddere kan enten trekke to våpenkort og velge det ene, eller trekke to rustningkort og velge det ene når man lager rollepersonen. Tempelridderen blir skjenket en presteformel av gudene.

Tempelriddere er også hellige personer, en skinnende stjerne i mørket.



Tyv

Spar knekt (♠J)

Tyver er slue og smarte personer som på en eller annen måte livnærer seg på å stjele fra eller rane andre.

Det kan være den enkle lomme-tyven eller den utpekulerte innbruddstyven eller det kan være mestertyven som bryter seg inn i kongens skattkammer.

Uansett så er tyver uberegnelige. De er snikete av natur og blir ikke lett stolt på, og det er vel kanskje med god grunn? Likevel har de en del nyttig knep på lager.

Tyven er god på følgende områder: Snike, finne og desarmere feller, dirke låser, lommetyveri og forkledning.

Når du velger ferdigheter kan du velge en ekstra ferdighet du har 1 i, så lenge denne ferdigheten er en av de over.



Snikmorder

Spar dame (♠Q)

Hvis tyven er utspekulert, så er det ingenting i forhold til leiemorderen. Snikmordere er iskalde mordere og profesjonelle på det de gjør: - Infiltrere og drepe.

Noen er kalkulerende og planlegger hvert eneste trekk, mens andre er mer spontane.

De fleste snikmordere jobber for noen, men det finnes også de som streifer omkring og leter etter tilsynelatende tilfeldig arbeid. Utspekulerte og listige er de uansett.

Snikmordere kan snike og forkle seg akkurat som en tyv, men det som skiller en snikmorder fra en tyv er evnen til å treffe der det gjør vondt. Denne evnen kan brukes opp til 3 ganger per dag. Snikmorderen velger da enten å få +2 til å treffe eller gjøre 1 mer skade.



Åndemaner

Spar konge (♠K)

Åndemanere er mystiske personer. De bedriver diabolske ritualer og tilber månens mørke side.

Det som er skjult, mørkt og farlig er bra.

Egoistiske og hemmelighetsfulle vil åndemanere følge med fra skyggene og trekke i trådene om nødvendig.

I likhet med tyver og snikmordere kan man ikke helt vite hvor man har åndemanerene. I pakt med onde makter kan disse magibrukerne mane frem levende døde for å hjelpe – eller knuse – deg.

Åndemaneren trekker ikke rustning-kort, trekk i stedet tre åndemaner formuler. Hvis du senere skulle trekke en rustning kan du bruke den om du vil.

Åndemanere kan snike (men bare med 1 i ferdigheten) og snakke med de døde.

Åndemanere er uhellige personer i likhet med hekser. De blir derimot lettere mislikt enn hekser.

EGENSKAPER

Egenskap	Beskrivelse
Ekstra formel	Trekk et ekstra formelkort. Hvis du får en formel du har fra før, legger du til en ekstra bruk per dag. Hvis du ikke er magibruker så velger du en tilfeldig formel.
Diplomatisk	Din diplomatiske natur gjør at det er enkelt å snakke med andre. Du får ferdigheten Diplomati 1 gratis. Denne kan forbedres ved å også velge Diplomati når du velger ferdigheter.
Magisk våpen	Det første våpenet du velger får bedret bonusen sin med 1.
Sunn	Av forskjellige grunner er du meget sunn. Du har 12 i stedet for 10 livspoeng.
Provoserende	Du har en meget provoserende natur. Hver gang du er i kamp, vil en tilfeldig motstander velge seg ut deg som sitt mål. Heldigvis får du +1 når du skal kaste for å forsvare deg mot denne fienden.
Magisk rustning	Enten har du et magisk felt rundt deg som gir deg 1 i rustningbonus, eller så økes rustningbonusen til den første rustningen du velger med 1.
Rolig	Du har en meget rolig natur. Opp til 3 ganger per dag når du er i kamp kan du velge en motstander som aldri vil angripe deg.
Livsberøring	Din berøring er livgivende. En gang om dagen kan du helbrede 1-4 skade hos en hvilken som helst person (deg selv inkludert).
Strateg	Du er god til å styre andre taktisk. 3 ganger om dagen kan du gi en annen person 1 til å treffe med sitt neste angrep.
Listig	Du er listig og lar marginene gå på din side. Hver gang du får likt resultat med noen andre i en tevling, regnes du som vinner.
Dødsberøring	Din berøring får blomster til å visne. En gang om dagen kan du skade noen for 1-4 skade

SKYTEVÅPEN

Kort om skytevåpnene. Kasteknivene og øksene kan kastes veldig kort (5-10m maks), Armbrøsten skyter presist og kraftig opp mot godt 20-30m, mens bua kan skyte 30-40 meter med hell og en god skytter.

UTSTYR

Under følger en beskrivelse av det utstyret som ikke sier seg selv.

Egenskap	Beskrivelse
Helsedrikk	- Kan drikkes av 3 ganger. Gir tilbake 1-3 livspoeng hver gang.
Lykt, Fakkel	- Lykt lyser i en stråle, mens fakelen i en sirkel rund bæreren.
Klatreutstyr	- Reduserer vanskelighetsgraden for klatring med 1.
Førstehjelpsutstyr	- Kan brukes 5 ganger. Gir tilbake 1 livspoeng hver gang.
Diamant	- Gir penger og status.
Sekkepipe	- Kan jo bli nyttig for noe.
Gresk ild	- 2 flasker med gresk ild – en væske som antennes i luft. Gjør 1-2 skade når kastet på noen, og slukker ikke av seg selv. Hvis du traff regnes det som om den angriper (med våpen bonus 1) personen den ble kastet på hver runde helt til vedkommende slukker den (gjør da 1skade)..
Stor rund metallting som lager rare lyder	- På størrelse med en litt flat klemt fotball, er fint dekorert og kommer med stativ og etui. Litt tung, men helt grei å bære.
Egg	- Kan klekkes, selges eller spises (husk at drageegg er giftige for mennesker og at du automatisk merkes som uhellig når du spiser pegasusegg).
Bok	- Gir deg en engangs +1 bonus hvis du skulle komme i den situasjonen at emnet i boka kan hjelpe deg i en situasjon. Spilleder er med på å avgjøre om emnet blir godkjent eller ei.

MAGIKERFORMLER

Under følger en beskrivelse av alle formlene

Formler	Beskrivelse
Usynlighet	Gjør deg usynlig for et par minutter av gangen. 2 ganger om dagen.
Fly	Lar deg fly for om lag en time hvis du kan gjøre det uavbrutt (ikke kampeller stress), ellers bare noen få minutter. 2 ganger om dagen.
Ildkule	En kraftig formel som eksploderer i 2, 5 eller 10m radius (velg selv når kaster), gjør 2-5 skade til alle inni kula og 1 skade til deg. 1 gang om dagen.
Magisk pil	En magisk pil skyter fra hånda di og gjør Automatisk 1 skade. 2 ganger dagen.
Magisk rustning	Som egenskapen magisk rustning (magisk felt) 2 ganger om dagen.
Oppdag magi	Lar deg føle om det er magiske gjenstander, feller, formler eller magibrukere innen 50m av deg og hvor de er. 3 ganger om dagen.
Motvirke magi	Kan kastes utenom din tur (men du hopper da over din tur). Motvirker en formel som blir kastet eller ødelegger formler eller magisk utstyr som er aktive.

HEKSEFØRMLER

Formel	Beskrivelse
Forbannelse	Gir en person -1 til alle tevling-er/tester han/hun gjør i en uke fremover. 1 gang om dagen.
Mørke	Mørklegger et område på 20m i diameter med magisk, ugjen-nomtregelig mørke. 2 ganger om dagen.
Tilkall flaggermus	Tilkaller 2-5 flaggermus som gjør som kasteren sier i 1 time framover eller til oppgaven er løst. Flyr, 1 i våpen, 1 i rustning, 3 livspoeng. 2 ganger dagen.
Usynlighet	Som magikerversjonen.
Magisk lys	Som magikerversjonen.
Magisk rustning	Som magikerversjonen.
Fly	Som magikerversjonen, men kun 1 gang om dagen og alltid i 30 minutter.
Forme vær	Lar hekse forme været slik hun vil ha det (snøstorm, torden, lynnedslag, solskinn etc) 1 gang om dagen.

PRESTEFØRMLER

Formel	Beskrivelse
Helbredelse	Helbreder en person presten tar på for 1-4 skade. 2 ganger dagen.
Magisk lys	Som magikerversjonen.
Magisk rustning	Som magikerversjonen.
Helliggjør vann	Gjør ca 1dl vann til hellig vann, skader vandøde (levende døde) som formelen skade hvis kastet på dem, eller kan lagres og hel-brede 1 skade hvis man drikker en halv liter. 3 ganger dagen.
Ødelegg vandød	Gjør 4-8 skade på en vandød skapning (selv spøkelse) som

presten tar på. 1 gang dagen.

Hellig beskyttelse	Gir alle prestens allierte +1 til sine to neste forsvarskast. 2 ganger dagen.
Hellig guide	Gir en person (selv presten) +1 på sine tre neste angrepskast. 2 ganger dagen.
Sanse liv	Lar presten se hvor mange livspoeng en skapning har. 3 ganger dagen.
Sanse ondskap	Som magikerens oppdag magi, men finner skapninger ute etter å skade presten (eller hans allierte) og uhellige skapninger. 2 ganger dagen.

ÅNDEMANERFØRMLER

Formel	Beskrivelse
Tilkall spøkelse	Tilkaller et spøkelse i 5 runder. Spøkelse kan kun skades av magi og magiske våpen, har 3 i våpen, 3 i rustning og mellom 5 og 10 livspoeng. Flyr. 1 gang dagen.
Mørke	Som magikerversjonen.
Tilkall skjelett	Tilkaller 2-4 skjeletter i 10 min. 2 i våpen, 1 i rustning og 4 livspoeng. 2 ganger dagen.
Skade	Som hekseversjonen, men bare 1 gang dagen.
Tilkall zombie	Tilkaller 2-4 zombier. 1 i våpen, 2 i rustning og 5 livspoeng. 2 ganger dagen.
Mørkesyn	Lar deg se i mørket (selv i magisk mørke). 3 ganger dagen.
Tilkall flaggermus	Som magikerversjonen.
Sanse godhet	Som prestens sanse ondskap, men sanser i stedet hellige skapninger. 2 ganger dagen.
Beinrustning	Åndemanerens navn på formelen for magisk rustning.

Å SPILLEDE

I denne delen blir spillederrollen forklart:

Som spilleder er det du som styrer det som skjer rundt rollepersonene. Du presenterer hindringer, dilemmaer, fiender, venner, stemning og så videre. Som spilleder setter du også vanskelighetsgraden for de tingene rollepersonene prøver på. Du skal også lage eventyr som rollepersonene kan gå ut på.

Vanskelighetsgrader

Som forklart tidligere er det din oppgave å sette vanskelighetsgrad på det rollepersonene prøver på. De fleste oppgaver faller på vanskelighetsgraden 6 eller 7, med enkle ned på 5 (eller helt uten vanskelighetsgrad) og vanskeligere oppgaver på 8 og oppover. Godt skjønn er viktig å ha siden det ikke finnes noen fasit. Å hoppe opp på et bord trengs det nesten ikke test for, men å hoppe over en elv eller bergsprekk trengs det test for. 3 meter å hoppe bør gå med vanskelighetsgrad 6 med tilløp, for eksempel. Å dirke låser og desarmere feller er enkelt å gradere. Dårlige låser/feller 5, middels 6 og 7, gode 8 og kanskje til og med 9. Å svømme 20 meter i greit tempo krever trolig ingen test, men hvis du har tre fiender i hælene kreves det både test og kanskje til og med tevling for å se hvem som er raskest. Det gjelder bare å se situasjonen an før du setter vanskelighetsgrad.

Motstandere

Rollene trenger motstandere. Det kan for eksempel være noen å sloss mot, men det finnes også andre typer motstandere. Kanskje trenger rollepersonene å kjøpe en bestemt vare, men det gjør også en slu magiker. Da er det om å gjøre å hindre magikeren i å få tak i gjenstanden og samtidig få en god pris for den. Det enkleste er å lage motstandere man sloss mot, så konsentrer deg om det til å begynne med.

Når du er vant til å spillede skal du lett kunne klare å lage andre typer motstandere bare ved å gi dem bestemte ferdigheter. Det finnes allerede statistikk for skjeletter, flaggermus, zombier og spøkelser (spøkelser er farlige motstandere). Andre typiske motstandere i kamp er orker, vetter, riser og drager. Som hovedregel bør ikke enkle motstandere ha mer enn 3-5 livspoeng hvis rollepersonene skal klare å ta seg av dem ganske greit. 2 i angrep og rustning bør være maksimum.

En typisk ork kunne for eksempel hatt 2 i angrep, 1 i rustning og 4 livspoeng, en rise 3 i angrep, 0 i rustning og 5 livspoeng, mens en vette kanskje bare 1 i angrep, 0 i rustning og 3 livspoeng. Drager og andre store stygginger har muligens 3 i både angrep og rustning og rundt 10 livspoeng. Bare husk at 10 livspoeng er mye når man bare tar ett i skade per runde, særlig hvis det er flere motstandere. Det er selvfølgelig mulig å lage motstandere etter rollepersonmodellen og bare justere på livspoengene og ikke ta med egenskaper. Du kan også trekke tilfeldig for rustning eller våpen til en motstander.

Eventyr

Det morsomste med å være spilleder er å lage eventyr. Quovis er så enkelt at det bør være ganske enkelt å lage eventyr. Du trenger ikke lage unødvendige "plots" og "story-lines". Enkle ting som: - *Kongen trenger å rydde*

mørkehulen for monstre.

- *Hertugen av Stormtoff trenger livvakter gjennom skogen.*
- *Fagre Johanna skal gifte seg med Prins Joachim, men noen er ute etter å drepe prinsen.*
- *Kjøpman Hugo har ikke fått varene sine denne uka.*

Dette kan bygges på for å lage et eventyr. Under finnes en meget enkel mal for å komme i gang. Bare følg oppskriften:

- en skatt
- en hule
- 9 vetter
- 7 rom
- en skog
- et troll
- et rop om hjelp

Eller denne:

- En adelsfamilie.
- En adelsfamilie til.
- En duell mellom en sønn fra hver familie.
- En død sønn.
- En skadet sønn.
- Blodhevn.
- Oppslag om livvakter søkes for den skadde sønnen.

Prøv selv. Fyll ferdig oppskriften som du selv vil:

- En vei
-
-
- En vogn
-
-
- Tre kampesteiner
-

Dette er ikke så veldig vanskelig. Når du får taket på å balansere motstanderene til rollepersonene kan du etter hvert lettere trikse og mikse med historier og eventyr. Ha det moro! Husk: Det som ikke står her kan du finne på selv.

Alternativer

Under følger noen alternativer for spillet. Spillet er satt i en fantasyverden, men kan støttes av mange forskjellige settinger. Vil du ha science fiction lager du bare noen nye navn til våpnene og rustningene, for eksempel hyperfiber armor, D-beam rifle og plasmagranat. Eller du kan lage en moderne setting og bruke navn på eksisterende våpen og lage et action-eventyr i Hollywood stil. Det er så klart også mulig å lage nye profesjoner og egenskaper, og ferdigheter er det bare å finne på hva du vil av, omtrent. Eller kanskje er det aktuelt å endre på utstyrslista? Helt til slutt er kanskje det morsomste, men vanskeligste alternativet. Hvis du samler på et samlekortspill kan du trekke et av kortene og se hva du fikk. Kanskje fikk du en soldat eller en prest, kanskje var det en alv eller en minotaur? Hvis kortet også har en spesiell egenskap kan du prøve å bruke den, eller en som likner, i spillet. I tillegg har du nå et portrett av rollepersonen din. Og hvem vet, kanskje dukker det senere opp tabeller for science-fiction, horror, moderne eller cyber-punk som du kan bruke?

R.I.S.K. 2004
Vi publiserer de tre beste spillene.
Bedre sent enn aldri...

*R.I.S.K. - konkurransen i 2004 fikk aldri sitt trykte kompendium.
Vi mener derfor at det er på sin plass å benytte anledningen til å
presentere de beste spillene fra dette årets konkurranse nå.*



Reisen til månen

(c) 2004 Matthijs Holter
Illustrasjon: Anders Nygaard

Et rollespill som skal spilles når det er mørkt ute, og månen skinner ned på hustakene. Dette spillet er som et natta-eventyr. Det handler om at dere drar på besøk til månen, opplever rare ting der, og drar tilbake til jorda igjen når det er leggetid. Det skal spilles med et åpent sinn, i rolige omgivelser, med mennesker som kan være snille hvis de vil.

Spilletets gang

“Reisen til månen” har en forhåndsbestemt struktur som dere skal følge. Det er delt inn i åtte faser, med litt forskjellige regler for hver fase. Det er en fordel om minst en av spillerne har lest alle reglene på forhånd, men det går an

å lære spillet underveis.

Fasene er:

1. *Alle gjør i stand rommet.*
2. *Gruppen velger månen.*
3. *Besøkerne innleder fortellingen.*
4. *Besøkerne begynner på reisen.*
5. *Månen får besøk.*
6. *Besøkerne sier hadet til månen.*
7. *Besøkerne reiser hjem.*
8. *Besøkerne legger seg til å sove.*

De tre store reglene

Det er tre tilleggsregler som alle skal følge hele tiden.

- Du skal høre på de andre når de snakker og forstå det de sier.

- Du skal godta det de andre finner på og bruke det når du selv finner på ting.
- Du skal finne på ting barn ville like å høre om.

1. Alle gjør i stand rommet

Dere begynner med å gjøre alt klart til spill. Riktige omgivelser er viktig for å komme i stemning. Rommet skal være rent. Det skal være et sted som er trygt og koselig.

Ta bort alle ting som bare voksne eller ungdom liker: Skremmende plakater, høy musikk, alkohol og sigaretter. Finn fram en pute til hver, til å sitte på, og en dyne til å pakke seg inn i. Dere trenger også en ball dere kan sende fram og tilbake - en tennisball eller noe litt større er fint.

Skrud ned lyset, så dere akkurat kan se hverandre. Sett dere i en sirkel.

Begynn med den som sitter til venstre for månen, og gå i ring. Dere kommer til å gå flere runder, men månen skal ikke snakke. Dere kan beskrive hva dere vil - folk, hus, dyr, vær, hendelser, ting eller lyder, for eksempel.

Dere skal velge roller underveis. Det gjør dere ved å snakke i rolle. Den første som tar ordet for en av rollene, styrer den rollen ut spillet. Det er ikke lov å beskrive en rolle og snakke i rolle på samme tur. Det betyr at dere ofte ender opp med å spille roller som noen andre har beskrevet først.

Når alle har valgt en rolle, begynner reisen.

4. Besøkerne begynner på reisen

Nå skal dere sammen fortelle om reisen fra jorda til månen.



2. Gruppen velger månen

Månen har en spesiell funksjon i spillet. Dere må velge en som passer til å være måne.

Vær stille mens dere tenker dere om. Alle skal spørre seg selv: "Hvis jeg var liten igjen, hvem av de andre ville jeg helst hørt en godnatthistorie fra?" Når alle er klare (dere kan vise det med et nikk), skal alle peke på den de har valgt.

Den som de fleste peker på, er månen. De andre er besøkerne. Hvis det blir uavgjort mellom flere deltakere, er månen den av dem som ser mest ut som en måne.

Månen skal ikke si eller gjøre noe før i fase 5, når den får besøk.

3. Besøkerne innleder fortellingen

Nå skal dere presentere og velge roller. Besøkerne skal si hver sin beskrivende setning etter tur.

Spillere til høyre for månen plukker opp ballen. Den som har ballen, har ordet, og kan si en eller to setninger - ikke mer!. Snakk mest mulig i replikker, som om det var radioteater. Dere kan ikke si replikker for roller noen andre eier.

Mens noen snakker, kan de som vil, rekke opp hendene for å vise at de vil si noe. Den som har ballen, velger hvem han vil sende ballen til etterpå. Månen kan ikke få ballen!

Dere skal fortelle hvorfor dere vil til månen, og hva som skjer på turen dit. Men så snart noen forteller at dere kommer til månen, begynner besøket.

5. Månen får besøk

Dette er den lengste fasen. Nå skal besøkerne snakke med månen og utforske den.

Reglene er slik som i forrige fase, men nå har månen

også lov å snakke. Månen får lov å snakke mer enn besøkne; den kan si opp til fire setninger av gangen. Den trenger ikke ballen for å snakke; men den kan bare snakke når noen andre snakker til den, eller gjør noe med eller på den.

Selv om månen ikke får lov å ta initiativ, kan den reagere på spennende måter. Hvis en besøkner setter seg på et krater, kan månen si at det kommer et marsvin med romhjelme opp av krateret. Hvis en besøkner spør etter veien til melkeveien, kan månen nyse så hardt at besøkneren flyr opp i stjernehimmelen og ser melkeveien derfra.

Månen er hyggelig, rolig og undrende. Den liker besøk, og vier sin oppmerksomhet fullt og helt til dem den snakker med.

I løpet av denne fasen skal dere ha opplevelser. Opplevelser kan være å oppdage rare ting, gjøre spennende greier og treffe snodige skapninger - alt sammen på og rundt månen. Når dere har hatt minst tre opplevelser, kan dere begynne å gå videre til neste fase.

Hver gang noen har ballen, kan de velge å strekke seg og gjespe for å vise at de er klare for å dra hjem igjen. (De må sende ballen videre etterpå!) Den neste som får ballen, kan også velge å strekke seg og gjespe, eller fortsette spillet.

Hvis månen får ordet etter at noen har begynt å gjespe, kan den si at det er leggetid for barna, og den må ut og lyse over husene. Da må alle besøkne strekke seg og gjespe samtidig - det er på tide å dra.

Når alle besøkne er klare til å dra, fortsetter dere til avskjeden. Legg fra dere ballen.

6. Besøkne sier hadet til månen

Dette er den korteste fasen. Nå skal besøkne og månen si hadet til hverandre. Spillerne vinker til månen, og sier "Ha det bra, måne!" i kor.

Månen vinker tilbake, og sier "Ha det bra, alle sammen! Kom snart igjen!"

7. Besøkne reiser hjem

Nå skal dere kort beskrive hjemturen. Alle sier en setning hver om turen hjem, etter tur. Begynn med den som sitter til venstre for månen. Nå skal dere ikke snakke i rolle, men dere kan fortelle hva rollene tenker og føler, hvis dere vil. Månen avslutter med å fortelle hvordan alle lander på jorda igjen og går hvert til sitt.

8. Besøkne legger seg til å sove

Dette er avslutningen på spillet. Besøkne forteller hvordan de legger seg til å sove, etter tur.

Begynn med den som sitter til venstre for månen. Dere kan bruke opp til fem setninger på det, hvis dere vil.

Så er det månens tur. Hvis den vil, kan den knytte sammen noen løse tråder fra fortellingen. Så avslutter den spillet ved å fortelle hvordan den lyser ned på dem alle. Det kan den bruke så lang tid på som den bare vil.

Etterord

Jeg skrev dette spillet den 1. november, etter å ha fortalt min 3 år gamle sønn Benjamin et natta-eventyr om Tigergutt som dro til månen.

Månen var en hyggelig og interessert mann som gjerne hjalp Tigergutt. Da Tigergutt ble tørst, begynte det å romle i bakken, og månen sprutet opp en fontene med søtten typer brus, elleve typer cola, saft, hvit melk, rød melk og blå melk, og te og kaffe.

Benjamin fikk velge hva Tigergutt drakk. Det ble - ikke overraskende - brus, cola og melk. (Han bestemte seg ikke for hvilken farge melk Tigergutt skulle ha, men han ramset opp en del farger mens han telte på fingrene).

Jeg gikk ned og ga Monica en klem mens hun lå og slumret. Ut av vinduet på biblioteket kunne jeg se månen som skinte ned over sjøen utenfor Holmestrand. Jeg gikk opp på kontoret, skrudde av alt lyset, skrudde ned kontrasten på skjermen og skrev versjon 1 av spillet. Stemningen holdt gjennom hele versjonen.

Dagen etter - i dag - har jeg tegnet en forside og skrevet

om hele teksten. Det er best å skrive om alt på en gang, hvis man har sjansen; slik beholder man både flyten og oversikten.

Design notes:

"Reisen til månen" måtte selvsagt ha relativt enkle regler - noe annet ville vært absurd. Samtidig var det en del viktige ting som måtte være tilstede for at spillet skulle fungere, ting som falt utenom det som vanligvis regnet som "mekanikk". Puter og dyner, måten å velge månen på, hvem har ordet i en fri fortelling - alt dette kunne vært uskreve regler. Da hadde dette ikke vært et spill.

Jeg håper at reglene i "Reisen til månen" bygger opp om en fellesskapsfølelse, en følelse av å være beskyttet og trygg, en følelse av fri undring i en trygg atmosfære (har månen atmosfære? Klart den har, hvis det trengs!).

Idéen med ballen kom da jeg skrev om spillet. Jeg hadde først en litt annen modell for ordstyring; ordet var helt fritt,

men hvis to snakket i munnen på hverandre, måtte de vente og la turen gå til noen andre. Men jeg så for meg at det ville føre til at man ikke fulgte med på hva andre sa, bare på når de ble ferdige så man selv kunne snakke. Og snakking i munnen på hverandre er dumt uansett.

I denne versjonen er det slik at når man vil si noe, rekker man hånden i været, og det er det. Så har man god tid til å høre på hva de andre sier. Og det er ikke mulig å snakke i munnen på noen, for bare den med ballen snakker.

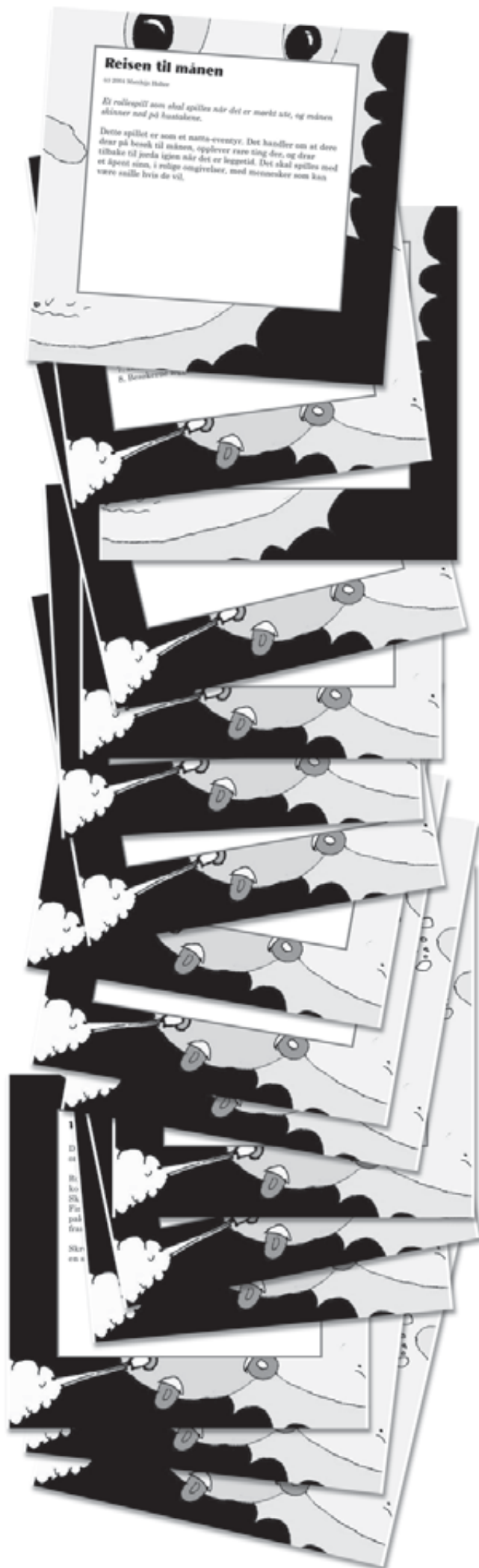
Jeg er nysgjerrig på hvordan månen vil fungere i spill. Utvelgelsesmetoden er laget for å sikre at månen blir en person alle stoler på, og det er viktig; månen skal være et trygt og morsomt sted. Forhåpentligvis vil en slik person også forstå når det er nødvendig å snakke, og når det er greit å være stille. Månen har egentlig veldig frie regler for når den kan gripe inn.

Spillet fokus skifter hele tiden, og det er veldig forskjellig balanse i de forskjellige fasene. Noen ganger er månen helt stille, andre ganger er den helt i fokus. Jeg tror det er bra at den ikke har noe å si de første fasene; da får gruppen tid til å etablere seg, og det bygger opp en spenning både i og utenfor spill - hvordan blir møtet med månen for besøkne, og hvordan vil måne-spilleren velge å spille?

Det er mye vekt på rituelle åpninger og avslutninger. Dette er med vilje. Spillet skal lure spillerne inn i en annen verden, og det er viktig å markere at man nå følger andre regler enn de man spiller etter i dagliglivet. Å snakke i kor, å kaste ball til hverandre mens man er pakket inn i dyner - merkelige ting man ellers ikke gjør. Ikke minst er den symbolske renselsen av rommet viktig - og helt klart i samme kategori som sjamanistisk utdrivning av onde ånder, eller kristen vigsling av et kirkerom.. Symbolske former og innfallsvinkler... Forsiden er et kvadrat med en sirkel, begge harmoniske grunnformer, sirkelens guddommelighet beskyttet av kvadratets strenghet. Spillerne kaster en ball - en liten måne - til hverandre for å opprettholde harmonien i spillet. Bare den som har månen, får prate - unntatt den som faktisk er månen, som følger sine egne regler.

Dette spillet er helt klart en vakker oppbobling fra det underbevisste, en drøm som jeg forstår mer og mer etter hvert som jeg jobber med den.

"Reisen til Månen" er stilig designet på 16 kvadratiske kort. På grunn av begrenset plass, har vi valgt å presentere spillet uten å benytte de originale kortene.





ET ROLLESPILL I TO AKTER TILRETTELagt AV HÅKEN LID

Skrevet og illustrert av Håken Lid
Vinner Beste rollespill R.I.S.K. 2004.

MYSTIKK OG MØRKE GJERNINGER



Velkommen til rollespillet Mystikk og Mørke Gjerninger

Mystikk og Mørke Gjerninger er en lek der du og vennene dine skal lage et hørespill for hverandre. En av dere tar på seg oppgaven å være *Inspisient*, mens de andre blir *Skuespillere* i stykket. Handlingen er ikke fastlagt på forhånd men blir skapt etter hvert som leken skrider frem.

Det man trenger for å spille *Mystikk og Mørke Gjerninger* er: et par venner, et bord å sitte rundt og en vanlig kortstokk. I tillegg bør man ha en bunke klebelapper (post-it), blyanter samt en del gjenstander man kan lage lydeffekter med. En cd-spiller til å spille musikk og en klokke kan også være greit å ha. Til slutt trenger man en stor rød lampe med teksten "PÅ LUFTA". Men siden det kan være vrient å få tak i en slik lampe, kan man gjerne bruke noe annet for å vise alle som er til stede at spillet er i gang, for eksempel et glass som settes opp ned midt på bordet når man er "på lufta".

Før man starter må man bli enige om hvem som skal være *Inspisient*. *Inspisienten* bør være en som har lest reglene, for det er hans oppgave å sørge for at man følger dem til punkt og prikke. De andre blir *Skuespillere* i hørespillet. Deretter må man bli enige om en sjanger for stykket. Det kan være "Internatskole-komedie", "Mordmysterium i en hytte på Påsketjellet", "Fremtidstabel" eller en hvilken som helst annen sjanger man finner på. På dette tidspunktet kan man også bli enige om slike ting som at handlingen i stykket skal foregå over en enkelt kveld, at alle rollene i stykket er roboter og så videre. Det er viktig å bli enige om alt dette i forkant for når lampen lyser blir man kringkastet på direkten og da er det for sent for diskusjon.

Når man har blitt enige om en sjanger, finner *inspisienten* på en tittel for hørespillet, for eksempel "To levende og ett brød", eller "Kannibalmysteriet i Elverum". *Inspisienten* bestemmer også hvor mange akter stykket skal ha. Første gang man spiller bør man starte enkelt med to akter på ca. tretti minutter hver. Senere kan man prøve seg på lengre stykker, eller sågar føljetonger der man bruker en kveld på hver episode.

Kortstokken er et viktig redskap i *Mystikk og Mørke Gjerninger*. Hvert kort representerer ett element i handlingen. Jokerne er *Scener*, billedkortene er *Roller*, hjertene er *Hemmeligheter*, rutene er *Gjenstander*, spar

og kløver er *Lydeffekter*. Før første akt starter skal *inspisienten* plukke ut alle billedkort og jokere. Jokerne legger han foran seg selv, og deretter deler han ut ett tilfeldig billedkort til hver skuespiller. Dette kortet representerer hver spiller sin *Hovedrolle*. Skuespillerne kan, hvis de vil, presentere rollene sine før stykket starter. I såfall må de legge kortet foran seg på bordet med billedsiden opp. Dronninger er alltid kvinneroller og konger er mannlige roller. Knektene kan være begge deler. Har man klebelapper skal man skrive rollefigurens navn og klebe den på kortet slik at alle ser det. Det går også an å skrive en kortfattet beskrivelse av rollen i stedet for navn, for eksempel "Sortkledd fremmed" eller "Skrekkelig vampyr". Hvis man ikke har lyst å presentere rollen sin ennå, legger man den på bordet med billedsiden ned i stedet.

Når jokerne er tatt ut og hovedrollene er fordelt, lager *inspisienten* en *Aktbunke* av de resterende kortene. Han trenger ikke å bruke alle kortene. Det kan for eksempel være en god ide å plukke ut en del av hjertene og spare til siste akt (hjertene representerer jo hemmeligheter, og det er jo ikke vits å avsløre alle hemmelighetene i starten av stykket). *Aktbunken* legges foran *inspisienten* ved siden av jokerne.

Første akt starter når alle sier de er klare. *Inspisienten* tenner "på lufta"-lampen og fremfører en monolog for å sette i gang hørespillet. Monologen må inneholde hørespillets tittel og forklare hvor første scene tar plass. Når *inspisienten* er ferdig med monologen legger han en joker midt på bordet. På jokeren (*Scenekortet*) skal det være en klebelapp der det står hvor scenen tar plass. "På toget", "Gentlemansklubben", "På vei til Hytta" eller lignende er fine steder å starte første akt. Når *inspisienten* har lagt ned *scenekortet*, får hver spiller trekke ett kort fra *aktbunken*. Hvis *inspisienten* i åpningsmonologen har sagt at noen av rollene er til stede, skal skuespillerne skyve rollekortet frem slik at det ligger like ved *scenekortet*. Når dette er gjort peker *inspisienten* på en av skuespillerne. Dennes skuespilleren har nå fått *Initiativet*.

Så lenge lampen lyser skal man tenke seg til at alle mikrofoner skrudd på og at hørespillet blir kringkastet direkte ut over hele Norge. Alt skuespillerne sier skal derfor bli oppfattet som replikker fra en av rollene, og alle lyder de lager er lydeffekter

Hva i helvete betyr "Inspisient?"

En *inspisient* kan ha flere oppgaver. I de fleste tilfeller er *inspisienten* instruktørens høyre hånd i prøveperioden, og bindeleddet mellom de medvirkende på kunstnerisk, administrativ og teknisk side. I spilleperioden er *inspisienten* den som har ansvar for å starte forestillingen, og er den som bestemmer hva som må gjøres dersom det skjer uforutsette ting under forestillingen (hvis teknikken svikter og en scene må tas på nytt, eller en av skuespillerne blir syk og må erstattes). *Inspisienten* skal holde instruktør og produsent informert om relevante saker etter at forestillingsperioden har begynt.



Noen forslag til ting man kan lage lydeffekter med:

- En skoeste med grus (fotsteg)
- Et flak polystyrenplast (torden)
- Klubbe av plast (slåsskamp)
- Sykkelbjelle (dørklokke)
- Maracas (klapperslangelyd)
- To halve kokosnøtter (hest)

MYSTIKK OG MØRKE GJERNINGER

i hørespillet. Inspisienten er den eneste som for lov å komme med fortellende monolog. Den skuespilleren som har fått initiativet kan enten velge å la en av rollene sine ankomme eller forlate scenen (ved å skyve rollekortet frem til jokeren eller ta det vekk og legge foran seg). Skuespilleren kan også velge å spille en ny rolle, en hemmelighet eller gjenstand representert med et billedkort, en hjerter eller en ruter fra hånden. Hver gang man spiller et kort fra hånden får man lov å trekke ett nytt fra aktbunken med det samme. Når skuespilleren har gjort en av disse handlingene, må han peke på en annen skuespiller og gi initiativet videre til denne.

Alle skuespillere som har en rolle til stede i scenen (dvs. at rollekortet ligger fremme ved jokeren) får lov å komme med replikker uavhengig av hvem som har initiativet. Hvem som helst kan også når som helst spille et lydeffekt kort. Når han legger ned en spar eller kløver må Skuespilleren også lage en lydeffekt enten med stemmen, med en gjenstand eller på en annen måte. Man får ikke forklare hva lydeffekten er, men det er opp til de andre skuespillerne å tolke hva lydeffekten egentlig skal være i hørespillet.

Gjenstander og hemmeligheter spilles alltid ut på en av rollene. Det trenger ikke å være en rolle som er til stede i scenen, og rollen trenger heller ikke å tilhøre den skuespilleren som legger ut hemmeligheten eller gjenstanden. I likhet med rollekort er det lurt å ha en beskrivende klebelapp på gjenstander og hemmeligheter. gjenstander kan være en bil, et mordvåpen, en hund, en stor sum penger, mystiske dokumenter eller andre ting som er av betydning for handlingen i stykket. Når en rolle innehar en gjenstand, stikkes gjenstandskortet halvveis innunder rollekortet. Hemmeligheter kan for eksempel være "rollen er homofil", "Var hos offeret på drapskvelden" eller "Verdens vakreste".

En scene fortsetter med at initiativet går fra skuespiller til skuespiller som får lov å spille kort helt til inspisienten avbryter scenen ved å ta scenekortet vekk fra midten av bordet. Når det skjer skal all dialog avbrytes. Inspisienten kan nå komme med mer fortellermonolog og erstatte scenekortet med ett nytt. Altså en annen joker med en klebelapp som forteller hvor neste scene tar plass, og hvor lang tid som har gått siden forrige scene. For eksempel: "Samtidig, på Lektor Tørrdals kontor" eller "Neste morgen i Central Park". Dette kalles et sceneskift. Når det er sceneskift tar alle skuespillerne rollekortene sine vekk fra scenen og legger



Når lampen lyser

Selv om man egentlig ikke har lov til å snakke uten rollenes replikker når lampen lyser, hender det at man plutselig har noe man bare må si. Kanskje har du glemt å gå på do i pausen mellom andre og tredje akt. Kanskje er du uenig i Inspisientens regeltolkning. I de tilfellene er man bare pent nødt til å sitte og vente til inspisienten avslutter akten og slukker lampen. Men det finnes noen knep man kan benytte seg av for å få inspisienten til å skynde seg litt. For det første kan man sitte og nistire på inspisienten. Pek gjerne på lampen og eller en klokke og form ordene "Skynd deg, for helvete" med leppene. Hvis ikke dette fungerer kan man sparke Inspisienten i leggen. Men ikke spark så hardt at man kan høre det. Hvis du ikke har et lydeffekt kort på hånd da, i så fall kan du bare legge det ut og sparke så hard du kan!

de foran seg igjen. Inspisienten peker ut den skuespilleren som får starte med initiativet i den nye scenen.

Leken fortsetter på denne måten til inspisienten bestemmer seg for å avslutte hele første akten. Enten fordi det er på tide med en pause eller fordi aktbunken begynner å bli tom. Akten avsluttes ved at inspisienten fjerner scenekortet på vanlig måte og slukker "På Lufta"-lampen. Ikke før lampen er slukket får skuespillerne ta pause. I pausen kan man diskutere lekens regler eller hvordan historien har utviklet seg, men man får ikke lov å fortsette dialogen. Pausen varer helt til alle er enige om å starte neste akt. Om ønskelig kan man velge en ny inspisient for neste akt. Inspisienten samler inn alle kløvere, hjertere og spar som ligger på bordet. Gjenstander og roller kan ligge igjen fra akt til akt, men inspisienten har rett til å fjerne noen av dem hvis han synes de ikke trengs i neste akt. Når man samler inn hemmelighetskortene, kan man feste klebelappen deres på et rollekort i stedet.

Andre Akt spilles ut på samme måte som første, men man har satt sammen en ny aktbunke. Inspisienten kan fremføre en fortellende monolog for å starte akten, eller han gå rett på sak og legge et scenekort ned uten noen introduksjon. Hvis forrige akt ble avsluttet med en cliffhanger, kan man sågar fortsette med samme scene. Forhåpentligvis klarer Skuespillerne og Inspisienten å avslutte historien på en god måte før aktbunken går tom. Hvis ikke er man kanskje nødt til å føye på enda en akt, eller kanskje gjøre hørespillet om til en føljetong.

Siste scene avsluttes ved at Inspisienten samler inn scenekortet og fremfører en avslutningsmonolog. Denne monologen kan inneholde en epilog der det forklares hva som skjer etterpå, eller kanskje moralen i historien. Monologen å vansett inneholde tittelen på stykket og navnene på de som var med. For eksempel kan man si :

"Radioensemblet har fremført 'Stompa får en kjønns sykdom' - et hørespill i to akter etter en roman av Günther Grass

De som var med:

Bjørn Sundquist som Stompa

Wenche Foss som Sørlandet og Tante Agathe

Helge Jordal som Lektor Tørrdal og Ludderet

Lise

Inspisient var Stein Winge"

Etter avslutningmonologen slukkes "På Lufta"-lampen for siste gang og stykket er over.

MORAL

Et rollespill for 4 personer



Skrevet av Martin Bull Gudmundsen.

Innledning

Dette spillet handler om moral. Tre spillere går sammen om å styre livet til en rolleperson som stilles overfor en rekke moralske problemstillinger. Den ene spilleren skal være selve personen. De to andre spiller to rådgivere, en lys og en grå, som konkurrerer om rollepersonens gehør. Det endelige utfallet av hver problemstilling vil dermed bli et produkt av tre forskjellige påvirkningskilder - det rene, det tvilsomme, og rollepersonens egen personlighet. Moral gir deltagerne anledning til å sette seg inn i moralske problemstillinger, resonering, valg og konsekvenser. Jeg prøver ikke å gjøre dere mer moralske - det må dere nesten klare selv - men med litt godvilje vil dere få et uhøytidelig middel for å utforske disse spørsmålene.

Historikk

Dette spillet ble opprinnelig skrevet som bidrag til spillskrivekonkurransen **R.I.S.K. 2004**, i regi av Michael Stensen Sollien. Denne utgaven er versjon 2, skrevet i juni 2005, og gjort ferdig til bruk på spillkongressen ARCON.

Takk til

Dette spillet er delvis inspirert av teksten "konsulentene", som Ole Peder E. Giæver skrev til Itras by. Takk

til ham for det.

Ole Peder skal også ha takk for spilltesting og gode kommentarer. Det samme skal Marianne Gunderson og Mikael Gyhagen. Og alle andre som har kommentert og gitt råd underveis.

Teorien bak spillet

Etikk og moral dreier seg om verdier. Skikk og bruk, rett og galt, godt og ondt. Etikken tar dette for seg på et overordnet, prinsipielt plan, moralen er mer konkret og praktisk anlagt. Spørsmål om rett og galt har vært gjenstand for mange filosofiske diskusjoner, og ulike typer moralfilosofi kan deles inn i noen hovedklasser. En nyere og mer psykologisk tilnærming setter fokus på hvordan barn og voksne resonerer i moralske valg-situasjoner, og har vist at det foregår en utvikling etter hvert som man modnes, fra enkle og personlige beveggrunner til mer sammensatte overveielser. Den følgende fremstillingen er en forenkling og personlig fortolkning av disse teoriene, men vil komme til nytte når vi senere skal plassere spillets hovedperson i et moralsk landskap.

Etisk orientering

Ulike verdisystemer kan deles inn i tre hovedtyper. Det som skiller dem er ikke nødvendigvis levereglene de

presenterer, men hvilke syn de har på hva som egentlig er gjenstand for moralsk vurdering: Selve handlingen, den som handler, eller handlingens konsekvenser.

- For en **pliktetiker** vil en handling være god eller dårlig i seg selv. Å stjele vil for eksempel være galt fordi tyveri er en dårlig handling. Menneskerettig-hetene er et utslag av pliktetisk tankegang. Man respekterer andres grunnleggende rettigheter ganske enkelt fordi de er mennesker.

- En **dygdsetiker** legger vekt på motivene bak en moralsk eller umoralsk handling. Å stjele er galt fordi tyvaktighet er en dårlig egenskap. Man kan være et dårlig menneske selv om man handler helt korrekt - har man lyst til å stjele, men er redd for å bli opp-daget, er man like fullt tyvaktig. Gir man penger til gode formål for å kunne skrive av på skatten er man fortsatt ikke noe godt menneske.

- En **konsekvensetiker** legger vekt på hva handlingen fører til. Konsekvenser kan være gode eller dårlige. Å stjele er galt fordi det fører til at noen andre mister sin eiendom. I et vanskelig moralsk dilemma vil en konsekvensetiker kunne sette konsekvensene av ulike handlingsalternativer opp mot hverandre, og velge den handlingen som gir minst negativt eller størst positivt utfall.

Moralsk utvikling

To psykologiske teorier om moralsk utvikling fra barndommen til voksenlivet, **Kohlbergs** teori om moralsk resonering og **Gilligans** teori om omsorgsmoral, danner utgangspunktet for strukturen i dette spillet. I den følgende gjennomgangen er disse teoriene kraftig forenklet, og noen steder justert for å fungere bedre som rollespill. Interesserte lesere anbefales å gå til kildene.

Kohlberg mente at moralsk resonering utvikler seg over 5, eller kanskje 6, stadier. Overgangen fra et stadium til det neste inntreffer når man har stått overfor ekstra utfordrende moralske situasjoner. Man kan ikke hoppe over noen stadier eller utvikle seg baklengs. Det er imidlertid alltid mulig å bruke tenkemåter fra tidligere stadier, og man kan ha forståelse for, og være tiltrukket av, tankegangen på stadiet rett over sitt eget. Ikke alle når opp til de øverste stadiene - etter mange års forskning har man funnet få personer på stadium 5, og så godt som ingen på stadium 6. (I dette spillet er imidlertid stadium 6 en realitet).

Kohlbergs modell fokuserer på rettferdig tenkning. Feministiske kritikere har hevdet at dette først og fremst er et mannsideal. På bakgrunn av dette har

Gilligan foreslått et alternativt syn på moral som i større grad ivaretar det samfunnet regner som kvinnelige verdier: Omsorg og relasjoner. Gilligan snakker også om utviklingsfaser, men disse fasene er ikke strengt nok definert til å fylle psykologenes strenge kriterier for en stadieteori. Gilligans utviklingsfaser kalles derfor nivåer. Senere forskning på Kohlbergs og Gilligans modeller har vist at kjønns-forskjellene ikke er så store som man trodde. Både rettferdighetsmoral og omsorgsmoral ser ut til å være relativt godt representert hos begge kjønn.

Kohlbergs stadier	Forklaring
1. <i>Straff og belønning</i>	Rett og galt er basert på det som gir umiddelbar straff eller tilfredsstillelse. En selv er den eneste relevante aktøren.
2. <i>Instrumental moral</i>	Man følger regler når det er nyttig. tell moral Man passer på seg selv og lar andre gjøre det samme. Rett og galt er noe man forhandler seg frem til fra gang til gang.
3. <i>Snill gutt, snill pike</i>	Man baserer seg først og fremst på andres bedømmelse. En handling er god når den får bifall, og dårlig når den møter misbilligelse.
4. <i>Lover og regler</i>	Rett og galt er basert på samfunnets lover og regler. Regler overholdes for sin egen skyld. Alternativet er kaos og sammenbrudd.
5. <i>Sosial kontrakt og individuelle rettigheter</i>	På dette stadiet begynner man å forstå at loven er til for menneskene, ikke omvendt. Regler kan endres når alle er enige om det, og settes til side når viktigere prinsipper står på spill. Sivil ulydighet er et eksempel på denne tankegangen.
6. <i>Universelle prinsipper</i>	Man følger etiske prinsipper man har kommet frem til selv. Lover og regler er bare avspeilinger av disse prinsippene.

Gilligans nivåer	Forklaring
1	Man er mest opptatt av sitt eget ve og vel - andre kommer i annen rekke
1½ (overgangs-fase)	Begynner å stille spørsmål ved denne tankegangen, bruker ord som egoistisk, med negativ valør, om seg selv.
2	Man legger mer vekt på selvoppofrelse - nå er det en selv som kommer i annen rekke.
2 ½ (overgangs-fase)	Begynner igjen å stille spørsmål. Ord som egoisme kommer tilbake, men nå med positiv valør: "Jeg må bli litt mer egoistisk".
3.	Man forstår at man må passe på seg selv for å kunne ivareta andre, og omvendt - man har oppnådd balanse mellom disse ytterpunktene.

Rollefordeling

Fire personer kan delta i spillet: Hovedpersonen, de to rådgiverne, og en spilleder. Deltagerne har ulike oppgaver, og må bruke ulik grad av tid på forberedelse.

Hovedpersonen

Hovedpersonen i spillet er den moralske aktøren, et levende menneske som lever i vår verden. Han eller hun skal delta i to situasjoner: Moralske dilemmaer, og dagliglivsscener. Du må bestemme deg for følgende karakteristikk før du begynner å spille (eksempler i kursiv):

- Navn, kjønn, alder

Mari, jente, 17. (I det følgende omtalt som hovedpersonen.)

Kort beskrivelse (maks fire setninger pr. punkt) av:

o Livet så langt

Vokst opp med begge foreldrene, ingen søsken, ganske begivenhetsløst og strengt tatt litt kjedelig liv.

o Utseende

Høy, pen, kort blondt hår.

o Humør

Blid, men irritabel.

o Særegenheter å spille på (gester, talemåter etc)

Plukker seg i håret.

- Verdier

Skriv noe om hvilke 2-3 saker (utover sin egen velferd) hovedpersonen er mest opptatt av og legger stor moralsk verdi. Verdiene kan være spesifikke, f.eks miljøvern, familieverdier, eller mer generelle, f.eks nestekjærlighet, renhet, fremskritt.

Mest opptatt av personlige ting, skolearbeid, venner, og kjæreste... men er også litt opptatt av dyrevern.

- Moralsk orientering og status

Er hovedpersonen pliktetiker, dygdsetiker eller konsekvensetiker, eller et sted midt i mellom? Hvor han eller hun på Kohlbergs og Gilligans skalaer? (Man anbefales å begynne relativt lavt, særlig hvis rollepersonen er ung.)

I all hovedsak pliktetiker når spillet begynner, men dette kan utvikle seg etterhvert. En treer på Kohlbergs skala, 1,5 på Gilligans.

- Arenaer

Beskriv de arenaene der rollepersonen tilbringer mesteparten av sitt liv - hjem, jobb/skole, vennekrets, evt klubber og foreninger.

Skole - videregående skole sentralt i byen, nyoppusset med trivelige lærere.

Hjemme - toromsleilighet i rolig, men ikke spesielt fasjonabelt strøk. Gifte foreldre i slutten av førtiåra, ingen søsken.

Kafeen der hun henger med vennene

Hos kjæresten - hybelleilighet i kjelleren på en villa.

- Bipersoner

Gi navn til, og skriv én setning (ikke mer) om de viktigste menneskene i hovedpersonens liv.

Olav - norsklærer - streng, men morsom, og svært kunnskapsrik.

Karianne - mamma - smånervøs og irritabel, men også snill og veldig glad i datteren sin.

Hans - pappa - moromann og fredsmegler.

Nina - bestevenninne - svartkledd og småsær.

Sigurd - kjæreste - to år eldre, exphilstudent på Blindern.

- Nære relasjoner

Velg ut de bipersonene hovedpersonen har nære relasjoner (familie, kjærlighetsforhold, bestevenner osv) til, og beskriv dem nærmere. Si også noe om selve relasjonen. Dette punktet er viktig, da hovedsakelig er disse personene som vil være involvert i spørsmål om omsorgsmoral.

Mamma og pappa - Mari er glad i sine foreldre, selv

om hun noen ganger krangler med moren så det syng er i veggene. Da er det bra de har faren til å komme imellom. De siste årene har fritiden tatt over for familielivet, og både hun og foreldrene føler at de ser for lite til hverandre.

Nina - har en veldig direkte væremåte som mange finner avskrekkende, men som Mari beundrer. Stort sett blid. Liker musikk, bøker, og sjakk.

Sigurd - kjekk og veldig smart. Mari beundrer ham grenseløst, og er oppover ørene forelsket. Samtidig er han litt vel krevende...

Dette er de karakteristikkene rollepersonen tar med seg inn i spillet. Selve handlingen kan strekke seg over alt fra måneder til år, og det er naturlig at mange av disse punktene vil forandre seg.

Hold rede på hvilke utviklingsstadier/nivåer hovedpersonen befinner seg på. Hver episode i spillet skaper en mulighet for moralsk utvikling: Hovedpersonen stiger ett hakk på den av de to skalaene som er mest relevant for episoden. Dette finner sted når det er tydelig at...

1. konflikten har vært vanskelig for hovedpersonen.
2. den moralske resoneringen har utfordret hovedpersonens tenkemåte.
3. hovedpersonen har mestret utfordringen på en konstruktiv måte. Husk imidlertid at hovedpersonen ikke har adgang til å resonere på et nivå som ligger mer enn ett hakk over sitt eget.

Det er ikke selve løsningen av konflikten, men hvordan hovedpersonen tenker, som skal bedømmes. Utover dette er ikke kravene strengt definert, og kan og bør tolkes fritt i hvert enkelt tilfelle. En avstemning rundt bordet avgjør om de er tilfredsstillt. Alle, også hovedpersonen, har stemmerett. Blir det likt avgjør spillederens stemme. Rådgiverne har lov til å kjøpslå med hovedpersonen om stemmer.

Rådgiverne

Rådgiverne representerer de to valgalternativene i hovedpersonens moralske dilemmaer. Den lyse rådgiveren representerer i utgangspunktet de gode valgene, men ser ofte ting i sort og hvitt. Den grå rådgiveren representerer de moralske gråsonene, men ender ofte opp på den ansvarsløse og egoistiske siden. I konkrete situasjoner vil rådgiverne ofte falle ut slik:

- o I de enkleste dilemmaene, der alternativene klart kan beskrives som gode eller onde ut fra

hovedpersonens eget verdisystem, står den lyse rådgiveren som regel for det gode, og den grå rådgiveren for det onde. Legg merke til at dette ikke nødvendigvis må samsvare med spillernes verdier. For en hovedperson som er svært regelorientert vil for eksempel det å følge loven være det gode, mens det å bryte loven vil være det onde, også i situasjoner der spilleren ville tatt hensyn til flere momenter. I slike situasjoner kan det vise seg at den grå rådgiveren hadde rett.

- o Der valget står mellom egne interesser og andres, vil den grå rådgiveren anbefale den egoistiske utveien, og den lyse rådgiveren for den altruistiske, dvs selvpoppofrende.
- o I vanskelige valg, der begge alternativene har noe godt eller noe dårlig ved seg, står den lyse rådgiveren gjerne for besluttosomhet, mens den grå rådgiveren ofte vil utsette valget så lenge som mulig.

Nøyaktig hvilke valg dilemmaet består i, og hvilken rådgiver som står for hva, bestemmes når situasjonen er presentert. Alle deltagerne kan komme med innspill, men den som spiller hovedpersonen tar den endelige avgjørelsen.

Rådgiverne har lov til å trykke på alle knapper og forhandle med alle midler, overfor spilleren så vel som for hovedpersonen. De har f. eks lov til å forhandle med stemmer eller tilby tjenester. De står også fritt til å innføre nye momenter i spillet så lenge dette ikke kommer i konflikt med det som allerede er etablert. De kan også love bort og utrette hvert sitt mirakel for hovedpersonen i løpet av serien, dvs en gang i løpet av alle episodene. Mirakelet kan ikke bidra til å forenkle selve dilemmaet, men ikke til å gi noen endelig løsning. Ut over dette kan det være hva som helst så lenge det passer overens med rådgiverens natur.

Den lyse rådgiveren er en høy kjortelkledd menneskeskikkelse uten hår. Huden lyser bare svakt, men øynene gløder kraftig. Den har også et par vinger på ryggen. Den grå rådgiveren er en gråhudet, gråhåret person i grå dress som røyker sigarer. Han har to nattsvarthorn i panna.

Hovedpersonen er vant til å få besøk av disse rådgiverne, og betrakter dem som en naturlig del av tilværelsen.

Spillederen

Spillederen forbereder og beskriver situasjonene hovedpersonen kommer opp i, og spiller alle de andre personene i spillet. Han eller hun har tre oppgaver.

- o Personer, omgivelser og situasjoner skal fremstilles så levende og overbevisende som mulig. Bruk gjerne virkemidler som direkte tale, endringer i tempo og stemmeleie, og konkrete og detaljerte sansebeskrivelser, for å skape den riktige atmosfæren.
- o Handlingen skal med jevne mellomrom fokuseres på det aktuelle dilemmaet. Spillelederen kan hele tiden finne på nye detaljer for å gjøre situasjonen vanskeligere eller mer alvorlig. Er hovedpersonen for eksempel en ung gutt som egentlig ikke vil dra over og besøke kameraten i stedet for å gjøre lekser, kan spillelederen bestemme plutselig bestemme seg for at kameraten har en mor som ligger på sykehus. Det er imidlertid ikke lov å endre på ting som allerede er sagt. Har hovedpersonen skrevet at han er enebarn, kan ikke spillelederen komme trekkende med en søster.
- o Konsekvensene av hovedpersonens handlinger skal bestemmes og beskrives, både underveis og etter at valget er tatt.

Spillelederen kan altså gå langt for å drive handlingen fremover. Imidlertid skal han eller hun ikke legge føringer på det endelige valget. Dette er ene og alene hovedpersonens oppgave.

Spilletets gang

Spillet består av en rekke med episoder. Hver episode handler om et moralsk dilemma. Et visst antall episoder utgjør en serie, dvs. hele historien om hovedpersonens moralske reise.

Man bestemmer på forhånd hvor mange episoder man skal spille. Man kan også bli enige om å holde på til historien har nådd en naturlig avslutning. Anbefalt antall episoder er et sted mellom 3 og 10. En serie med få episoder vil være mer intens. Rådgiverne trenger heller ikke spare på miraklene sine. I en serie med mange episoder må rådgiverne være mer strategiske med å love bort mirakler, og deltagerne kommer mer i dybden på hovedpersonen. Hvor mye tid dere har lyst til å bruke på spillet er også en faktor.

Episodene består av 9 scener:

1. Planlegging
2. Innledning
3. Første konsultasjon
4. Oppbygging
5. Andre konsultasjon
6. Tilspissing
7. Siste konsultasjon

8. Valget
9. Etterspill

Nedenunder følger en nærmere beskrivelse av de forskjellige scenene, og eksempler i kursiv.

Planlegging

I denne fasen bestemmer hovedpersonen seg for hva slags dilemma han eller hun vil møte - rettferdighetsdilemma eller omsorgsdilemma. Deretter tar spillerne en pause på ca 10 minutter, mens spillelederen skriver ned noen løse stikkord om:

- o Den grunnleggende situasjonen: Hva slags valg kommer til å oppstå?
Hovedpersonen blir nødt til å velge om hun vil tilbringe kvelden med familien eller kjæresten - et typisk omsorgsdilemma.
- o Innledning: Hvordan skal situasjonen presenteres for hovedpersonen?
Kjæresten ringer og spør om hun vil være med på kino i morgen, og hovedpersonen svarer ja, men like etterpå kommer moren inn og sier at onkel og tante er i byen og gjerne vil treffe henne.
- o Mulige komplikasjoner: Hva kan spillelederen gjøre for å tilspisse situasjonen? Hvis hovedpersonen heller i en retning, hva kan føres inn i handlingen som gjør det andre alternativet vanskeligere å velge bort? Hvis hovedpersonen ikke bryr seg noe særlig, hvordan kan konsekvensene gjøres mer alvorlige?
Hvis det viser at hovedpersonen heller mot å bli med på kino kan det vise seg at onkel og tante drar videre allerede i overimorgen, at de ikke har sett hovedpersonen på mange år, og kanskje at de har med seg en gave. Virker det som hun er innstilt på å bli hjemme kan kjæresten mase på henne, og kanskje si at det er den eneste kvelden han kan. Er hun lite engasjert kan foreldrene true med en eller annen passe ubehagelig straff, eller kjæresten kan antyde at billettene allerede er kjøpt, og han har en god venninne som gjerne blir med.

Er det tid til overs kan spillelederen også skrive ned noen detaljer om personer og omgivelser, for å gjøre beskrivelsene mer levende.

Bortsett fra innledningen er ingen av disse notatene bindene. Handlingen kan godt utvikle seg i helt andre retninger enn det spillelederen hadde planlagt. I så fall er det nødvendig å improvisere.

Innledning

Innledningen begynner med den presentasjonen spille-

deren har forberedt, og fortsetter med hovedpersonens reaksjoner og tanker.

Spillederen forteller at telefonen ringer, tar på seg rollen som kjæresten, og inviterer hovedpersonen på kino. De småpludrer litt før de legger på. Scenen skifter til midt-dagsbordet, hvor mamma forteller at hovedpersonen må være hjemme i morgen, fordi onkel og tante kommer på kino. Dilemmaet er nå presentert, og scenen fortsetter med at hovedpersonen begynner å klage. Hun har jo en avtale fra før. Mamma blir småsur, men pappa foreslår at vi snakker mer om dette en annen gang. Spillederen avbryter scenen og sier at det er på tide med den første konsultasjonen.

Konsultasjonene

Det er tre konsultasjoner i løpet av spillet. Den første kommer rett etter innledningen, den andre omtrent midt i handlingen, og den siste i øyeblikket før valget skal tas.

I forkant av den første konsultasjonen skal den som spiller hovedpersonen definere dilemmaet nærmere. Spilleren beskriver to valgalternativer, og bestemmer hvilken rådgiver som skal representere hvilket alternativ. De andre deltagerne kan komme med forslag, men den endelige avgjørelsen hviler på spilleren selv. Deretter kommer den ene konsulent på banen. Hvis spillederen mener at hovedpersonen allerede har gitt klare signaler om hvilken vei hun heller, får hun besøk av den motsatte rådgiveren. Hvis ikke slår de som spiller rådgiverne kron og mynt - vinneren får bestemme hvem som går først. I den andre konsultasjonen går ordet til rådgiveren som ikke fikk uttale seg forrige gang. I den siste konsultasjonen får begge rådgiverne uttale seg etter tur. Igjen går ordet til den rådgiveren som i følge spillederen for øyeblikket mener det motsatte av hovedpersonen. Skulle dette ennå være uklart slår de kron og mynt.

Den første og andre konsultasjonen foregår mens hovedpersonen er alene. Den siste konsultasjonen foregår som sagt i øyeblikket før valget skal tas: Tiden fryses, og hovedpersonen står midt i situasjonen mens rådgiverne legger frem sine argumenter.

Den første konsultasjonen: Spilleren sier at valget står mellom å være hjemme eller å gå på kino. Det første alternativet er mer pliktpreget og faller inn under den lyse rådgiveren. Det andre alternativet er mer lystpreget, og faller inn under den grå rådgiveren. Siden hovedpersonen har gitt uttrykk for at hun planlegger å gå på kino, er det den lyse rådgiveren som kommer innom først. Han minner henne på at onkel og tante alltid pleier å gi dyre julegaver, og at mamma alltid er

redd for å komme i krangel med storebror. Hovedpersonen er ikke helt overbevist, men lover å tenke over saken på nytt.

For oversiktens skyld blir eksemplene på de neste konsultasjonene presentert etter eksemplene på oppbygging og tilspissing.

Oppbygging

Dette er den lengste og friest strukturerte av scenene. Den kan strekke seg over en serie av steder og hendelser. Hovedfokus er utviklingen av dilemmaet, og spillederen bruker ulike virkemidler for å aktualisere og komplisere situasjonen. Men man kan også trekke inn flere elementer fra hovedpersonens tilværelse. Man bør prøve å fremstille hovedpersonen som et levende menneske, som deltagerne kan engasjere seg i.

Spillederen trekker stadig. Her spiller man på flere elementer av hovedpersonens tilværelse. Formålet er å fremstille hovedpersonen som et levende menneske, med et liv deltagerne kan engasjere seg i. Samtidig blir man stadig minnet på dilemmaet, og spillederen bruker ulike virkemidler for å aktualisere og komplisere situasjonen.

Senere på kvelden kommer pappa inn og vil snakke om morgendagen. Hovedpersonen virker fortsatt innstilt på kino. Momentene rådgiveren førte inn i spillet er bedre enn spillederens egne notater, så han bygger videre på dette og lar pappa fortelle at moren har ligget våken de siste nettene og gruet seg til å fortelle om besøket. Hovedpersonen er oppgitt. Hadde hun fått vite om dette litt før ville alt vært så mye enklere. Men hun synes jo synd på moren også. Hun ringer kjæresten og spør om de ikke kan ta det en annen dag. Han sukker og sier at han skal jobbe resten av uka, men men...

Neste dag treffer hun bestevenninnen på skolen. De går ut og spiser i lunsjpausen. Spilleren og spillederen samarbeider om å beskrive kafeen de sitter på og maten de kjøper. Venninnen forteller om festen hun var på i helgen, som var ekstra hyggelig fordi alle bare satt og snakket sammen i stedet for å drikke og herje. Det var også en hyggelig gutt der som hun kjente litt fra før. Hovedpersonens dilemma nevner de bare så vidt. Men så må venninnen på do, og hovedpersonen blir sittende alene. Da kommer den andre konsultasjonen...

Den andre konsultasjonen: Den grå rådgiveren har ingen vanskelig jobb. Han trenger bare å minne hovedpersonen på at hun egentlig har lyst til å gå på kino. Og så er det jo den bra filmen. Hovedpersonen hadde tenkt

på å bli hjemme likevel, men nå ombestemmer hun seg. Hun venter imidlertid med å ringe kjæresten.

Tilspissing

Denne scenen bygger opp mot det endelige valget. Andre elementer fra hovedpersonens liv kommer nå i bakgrunnen. Spillederen innfører kanskje en siste komplikasjon, før han manøvrerer hendelsene slikt at valget presser seg på. I det hovedpersonen skal til å velge fryser øyeblikket, og det er tid for den tredje konsultasjonen.

Når hovedpersonen kommer hjem er bordet allerede dekket, og tante har kommet. Onkel er på vei. Nå vil det se veldig dumt ut hvis hovedpersonen bare stikker av. Hun trekker moren ut på kjøkkenet, og skjeller henne ut med dempet stemme. Moren ser veldig skyldbevisst ut. Så ringer telefonen. Kjæresten vil vite om han skal kjøpe billetter eller ikke. Tiden stopper...

Den tredje konsultasjonen: *Hovedpersonen heller (motvillig) mot å bli hjemme, så den grå rådgiveren får snakke først. I løpet av tilspissingen har det gått et lys opp for denne spilleren, og rådgiveren kommer med et forslag som verken hovedpersonen eller spillederen har tenkt på: Er det ikke nattforestilling i kveld? Ingen har sagt noe annet, og nattforestillingen er et faktum. Den lyse rådgiveren kommer på banen og har ikke så mye å stille opp med. Bare for å ha prøvd det tilbyr hun å hente kaffe for den som spiller hovedpersonen.*

Valget

Hovedpersonen gjør det endelige valget. Spillederen spiller ut de umiddelbare reaksjonene og hendelsene. De involverte partene reagerer ofte med sterke følelser, enten de er positive eller negative. Scenen kan avbrytes raskt, eller gli umerkelig over i etterspillet.

I dette tilfellet er valget enkelt. Hovedpersonen sier at hun kan bli med på nattforestillingen i stedet. Kjæresten blir glad, moren blir fornøyd, og ting er ganske bra.

Etterspill

Denne scenen består av tre deler. Først beskriver spillederen konsekvensene av valget - selve hendelsen som valget fører til, hvilke konsekvenser som er positive, og hvilke konsekvenser som eventuelt er negative. Dette kan som sagt være en glidende overgang fra selve valgscenen. Deretter tas hovedpersonens utvikling opp til vurdering. Deltagerne snakker seg i mellom, og stemmer over hvorvidt det har skjedd en utvikling i løpet av episoden. Med mindre dette er siste episode i spillet avslutter hovedpersonen med å fortelle hvor lang tid

det går til neste gang (alt fra dager og uker, til måneder og år), og hva som skjer i hans eller hennes liv i mellomtiden. Dette danner utgangspunktet for neste episode.

Spillederen beskriver kinobesøket - filmen er spennende, armkroken er varm, og kjæresten er fornøyd. Deltagerne blir ganske enstemmig enige om at dette valget ikke var noen stor utfordring. Hovedpersonen får ikke øke sin omsorgsmoral. Til slutt forteller den som spiller hovedpersonen at det går tre år til neste episode. Nå er hun student, mens kjæresten, som hun fortsatt er sammen med, er ferdigutdannet og har fått jobb som lærer. Forholdet begynner å skranke... og alt er klart for neste dilemma.

Avsluttende ord

Dette er alt dere trenger for å spille Moral. Lykke til. Og husk at det å ha et rettferdig, men fleksibelt forhold til regler er tegn på moralsk modenhet.

Rollekort og hendelseskort
for spillet "Inntil vi synker".

Rollekort

Benytt kopimaskin eller skanner og lag dine rollekort og hendelseskort!

Bestyrer

- Du er kjølig, rolig og avvisende – på overflaten.
- Du tar deg av det administrative på hotellet.
- Du er tiltrekkende.
- Du er fastboende.

Vaktmester

- Du er stor, skitten og litt dum.
- Du tar deg av det praktiske arbeidet på hotellet.
- Du blir lett et offer for sterke følelser.
- Du er fastboende.

Hotelleier

- Du er gammel, og hotellet er livet ditt.
- De siste årene har du sett vannet langsomt sluke øya, og menneskene dra.
- Du er fastboende.

Sladreglad pensjonist

- Du kom for å møte mennesker, men er skuffet over hvor få det er her.
- Du er nysgjerrig og glad i å sladre.
- Du er en menneskekenner (eller kanskje du bare tror det).
- Du er gjest.

Alkoholisert forfatter

- Du har reist til denne øde øya for å skrive – men du skriver ikke.
- Du har lett for å forakte andre.
- Du er kåt og ofte full.
- Du er gjest.

Solbader

- Du liker havfiske, solbading og atletiske aktiviteter.
- Du virker verdensvant og selvsikker.
- Du er tiltrekkende – og du vet det godt.
- Du er gjest.

Geolog

- Du har kommet hit for å forske på øya som synker i havet.
- Du er nerdete, og litt konfronterende/uhøflig.
- Du er liten og tynn, og dessuten hypokonder.
- Du er gjest.

Kjendis

- Du er av en eller annen grunn kjent for lesere av sladreblader.
- Du kan være på høyden av din popularitet, eller du kan være en falmende stjerne.
- Det er viktig for deg å være midtpunkt.
- Du er gjest.

Evig backpacker

- Du har reist verden rundt og til slutt endt på øya.
- Du er fritenkende, uavhengig og litt lurvete.
- Du liker å påpeke hvor grå og systemstyrte alle andre er.
- Du er gjest.

Flyver

- Du er strandet på øya etter at sjøflyet ditt fikk en motorfeil.
- Delen du trenger for å reparere motoren er bestilt og kommer med neste båt.
- Du er en tøff eventyrer.
- Du er gjest.

Sønn eller datter

- Du er sønn eller datter av en av de andre rollene.
- Du kan være tenåring eller barn.
- Du er trassig og uforskammet.
- Du er enten gjest eller fastboende.

Hendelseskort

Sportsfiskeren funnet død

Han var den eneste andre gjesten på hotellet. Han ble funnet på stranden, nedenfor en tre meter høy skrent. Hodet hans var knust mot rullesteinene. Uhell eller mord? Kjente noen av rollene ham?

Øya synker

Vi sitter i hotellbestyrerens båt, som driver rundt på havet uten motor. I morges våknet vi til ankelhøyt vann i første etasje, og kort etter at vi fikk reddet oss til båten forsvant hele øya i bølgene. Det er ingen fare nå, for havet er blikkstilte og redningsmannskapet vil hente oss i løpet av noen timer. Men i mellomtiden skal alt forklares.

Død måke på stranden

Den har en nål gjennom hodet.

Dyster vandalisme

På det nyplantede korset over sportsfiskerens grav har noen skrevet "svin" med sort maling.

En merkelig hilsen

På en palme bak hotellet står det risset inn navnet på en av rollene samt teksten "vi møtes igjen". Alle spillerne slår en terning. Bruk navnet på den som slår lavest. Dersom flere slår like lavt, slår de på nytt.

Hotellets radio er blitt våt

Uhell eller sabotasje? All kommunikasjon med omverdenen er forhindret. Det er ikke mobildekning her.

Mystiske gratisbilletter

En konvolutt blir funnet på den døde sportsfiskerens rom. I den ligger billettene hans til hotellet og til båten. Sammen med dem ligger en lapp, hvor det står: "Nyt en velfortjent ferie, og skriv noen gode artikler om det etterpå. Fra en fan." Har noen av rollene også fått mystiske gratisbilletter?

Gift?

En måke spiser av maten som var tiltenkt en av rollene, og dør kort etter. Var maten bedervet? Eller *forgiftet*? Alle spillerne slår en terning. Den som slår lavest er den som ble reddet av måken. Dersom flere slår like lavt, slår de på nytt.

Undertøytyveri

Undertøyet til en av rollene forsvinner. Alle spillerne slår en terning. Den som slår lavest har nå et undertøyskift mindre. Om flere slår like lavt, slår de på nytt.

Uhellsvanger lokalhistorie

På gulvet ved inngangsdøren finner en av rollene et tjue år gammelt avisutklipp med en artikkel om denne øya. Det står om et mord som fant sted her på den tiden. Hvem som fant avisutklippet må etableres i løpet av kveldens samtale.

Skikkelse i stormen

I natt var det storm. Flere takstein ble revet av, og båten holdt på å slite seg. En av rollene mente å se en skikkelse ute i natten da det stormet som verst. Hvem kan det ha vært, og hva gjorde han eller hun? Alle spillerne slår en terning. Den som slår lavest så skikkelsen. Om flere slår like lavt, slår de på nytt.

Femur

På en spasertur rundt på øya snubler en av rollene i noe som stikker opp av jorden. Ved nærmere ettersyn viser det seg å være en menneskeknokkel! Hvem som fant den må etableres i løpet av kveldens samtale.

Fremmede

To fremmede menn kom til øya i dag morges. De var bøllete, uhøflige og etter hvert fulle. Noen timer senere var båten deres borte igjen. De sa ikke farvel, og ingen så dem dra. Hvem av oss hadde noe med dem å gjøre? Hva hendte? Var det tilfeldig at de kom, eller var de ute etter noe spesielt?

Løgn

Ved en tilfeldighet avsløres det at en rolle har løyet. Alle spillerne slår en terning. Den som slår lavest har løyet. Om flere slår like lavt, slår de på nytt. Løgneren må selv velge hva han har løyet om, og hvordan det blir avslørt. Han kan finne på noe han har løyet om på sparket. Dette kortet er forklart når det kommer frem *hvorfor* han løy.

Privat samtale

En rolle har sett et privat opptrinn eller hørt en privat samtale mellom to andre roller, men uten å forstå den fulle sammenhengen. Alle spillerne slår en terning. Den som slår lavest har hørt eller sett noe han ikke skulle. Han velger hvilke to roller han har hørt/sett. HVA han har hørt/sett må etableres av kveldens samtale.

Fremmede

To fremmede menn kom til øya i dag morges. De var bøllete, uhøflige og etter hvert fulle. Noen timer senere var båten deres borte igjen. De sa ikke farvel, og ingen så dem dra. Hvem av oss hadde noe med dem å gjøre? Hva hendte? Var det tilfeldig at de kom, eller var de ute etter noe spesielt?

Løgn

Ved en tilfeldighet avsløres det at en rolle har løyet. Alle spillerne slår en terning. Den som slår lavest har løyet. Om flere slår like lavt, slår de på nytt. Løgneren må selv velge hva han har løyet om, og hvordan det blir avslørt. Han kan finne på noe han har løyet om på sparket. Dette kortet er forklart når det kommer frem *hvorfor* han løy.

Privat samtale

En rolle har sett et privat opptrinn eller hørt en privat samtale mellom to andre roller, men uten å forstå den fulle sammenhengen. Alle spillerne slår en terning. Den som slår lavest har hørt eller sett noe han ikke skulle. Han velger hvilke to roller han har hørt/sett. HVA han har hørt/sett må etableres av kveldens samtale.

ROLLEKORT

Ta en kopi av denne siden og klipp ut rollekortet under.

Rollekort for _____							
Navn		Kjønn		Rase		Alder	
Høyde		Vekt		Hår		Øyne	
Profesjon				QUOVIS	Egenskap		
Våpen		Rustning		Utstyr		Magiske formler	
Ferdigheter							



Konkurransedeltagere

2006

Rune Valle
Matthijs Holter
Tomas HV. Mørkrid
Ottar Karlsen
Håkon Skappel
Kaare Berg
Michael Stensen Sollien
Martin Bull Gudmundsen
Håken Lid
Johannes Lande Wærness
Marit Solum
Lasse Lundin
Magnus Jakobsson

2004

Johannes Lande Wærness
Marie Lofstad
Marit Solum
Ole Peder Giæver
Håken Lid
Martin Bull Gudmundsen
Haakon Olav Thunestvedt
Håkon Skappel
Matthijs Holter
Bjørn Tore Hansen
Sigmund Marius Nilssen
Michael Stensen Sollien