

36 - Et rollespill

av kandidat nr. 07

Dette er spillet

I rollespillet 36 forteller vi en historie sammen. For å fortelle denne historien trenger hver av oss 36 vanlige, seks-sidede terninger. Vi trenger også en mp3-spiller, laptop, cd-spiller eller noe annet for å spille musikk, og kanskje papir og noe å notere med. Vi burde helst være 3-5 spillere, men to går fint.

Hver av oss som spiller har en rolle, en person i historien som vi styrer. I tillegg til denne personen, samarbeider vi om å bygge verden rundt hverandres roller. Vi kan bestemme hva som helst, så lenge vi blir enige. Det eneste vi ikke kan bestemme over, er hverandres roller. Vi kan foreslå, men vi kan aldri få direkte kontroll over en annen spillers rolle.

Vi sitter sammen, kanskje rundt et bord, og forteller historien til hverandre. Det er ikke en bestemt måte å fortelle på, vi bestemmer selv hva som passer beste eller virker riktig der og da. Av og til forteller vi i første person:

"Jeg går inn den tunge tredøren. Den knirker på rustne hengsler, og støv virvler opp inne i det mørke rommet innenfor. 'Er det noen her?' roper jeg, og venter anspent på svar."

Av og til forteller vi kanskje i tredje-person:

"Andreas ser seg rundt i tårnet. Kråker sirkler rundt utenfor vinduet, og han går bort til de mørke gardinene for å få en bedre titt. Skrikene deres skjuler lyden av fottrinn som nærmer seg bakfra..."

Enkelte ting vil vi kanskje hoppe over, eller "spole gjennom," mens andre ting virker viktige nok til å beskrive i detalj og bruke mye tid på. Vi finner ut av det etter hvert.

Dette er reglene

Når vi spiller, improviserer vi en fortelling eller en historie sammen. Når vi kommer til et vendepunkt, en kritisk situasjon eller en viktig hendelse, kaster vi terninger for å avgjøre hva som skjer.

I 36 finnes det to typer slike kritiske punkter i historien som vi kaster terninger for:

Hvis noe viktig, dramatisk eller betydningsfullt skjer med rollen vår, kaster vi terninger for å finne ut hvordan vi skal beskrive resultatet. Dette kaller jeg å kaste "i fiksjonen."

Hvis vi ikke blir enige om hva som skal skje i historien, eller vi er uenige med noe en annen spiller har fortalt, kaster vi terninger for å avgjøre hvem som får lov til å fortelle. Jeg kaller dette å kaste "utenfor fiksjonen."

Når vi kaster terninger, tar vi et antall terninger fra potten vår på 36 terninger og kaster dem. Vi ser etter 1, 2 og 3. Hvis vi kaster utenfor fiksjonen, eller rollene våre konkurrerer i fiksjonen, er det den som har flest av disse tallene vinner. Hvis vi kaster alene i fiksjonen, er det nok å ha ett av disse tallene.

Den som vinner utenfor fiksjonen får midlertidig enerett til å fortelle hva som skjer videre. Han kan ikke ta kontroll over andres roller.

Hvis vi kaster i fiksjonen, bestemmer terningene hvordan vi skal beskrive utfallet av situasjonen. Får vi 1, 2 eller 3 på en eller flere av terningene, kan vi beskrive et positivt utfall. Får vi ingen, må vi beskrive et negativt.

Terninger som er brukt kommer aldri tilbake. Du har bare 36 terninger å påvirke historien med, så bruk dem med omhu.

Vi kan godt snakke høyt og åpent om hvor mange terninger vi skal velge, men når vi først har startet en konflikt, enten i eller utenfor fiksjonen, så må vi plukke opp minst en terning og kaste. Dersom det blir uavgjort, er det den som har flest lave tall som vinner. Dersom alt er likt, kaster vi terningene på nytt. Vi mister altså ikke flere terninger dersom det blir uavgjort.

En spiller som har brukt opp sin siste terning må beskrive sin rolles død.

Tips til disse reglene

Som du kanskje skjønner så er det mye lettere å klare noe i fiksjonen en utenfor fiksjonen, og det er lettere å samarbeide enn å konkurrere. Dette er med hensikt. Det er meningen at vi skal være åpne for hverandres inspill og spille videre på det vi får.

Samtidig betyr det også at når noe i fiksjonen blir viktig for oss, enten for rollene våre eller for oss som fortellere, så må vi balansere for å få det som vi vil. Jo flere terninger vi velger å kaste, jo viktigere er utfallet av konflikten for oss; men samtidig blir sjansen for at vi mister rollen vår større jo flere terninger vi velger.

For lengre spill

Med disse reglene går det fint å spille en historie på en kveld, eller kanskje et par-tre kvelder hvis vi noterer ned hvor mange terninger vi har igjen. Hvis vi har lyst til å spille lengre, er det et par ting vi kan gjøre.

Hvis vi vil holde på i det uendelige, eller helt til en spiller vil ofre rollen sin for noe viktig i historien, kan vi si at vi får tilbake alle 36 terningene hver gang vi møtes for å spille.

Hvis vi vil holde på litt lengre, og vi vil ha litt taktikk inn i spillet, går det an å satse terninger. Hver gang vi kaster terninger, er de innsatsen vår. Hvis vi vinner, får vi alle terningene tilbake pluss en ekstra. Hvis vi taper, mister vi terningene som vanlig.

Hvis vi har tenkt å spille flere ganger, men vil holde alt så enkelt som mulig, går det an å sette til side alle de kastede terningene som landet på 6, og få dem tilbake på slutten av spillingen. Dermed begynner vi neste gang med litt flere terninger enn vi avsluttet med sist.

Musikk

I tillegg til terningene er det en annen, viktig ting som påvirker hvordan vi forteller historien: Musikken vi hører på. Når vi setter oss ned for å spille, før vi lager rollene våre, velger vi et lydspor til historien. Lydsporet består av album som vi føler passer til historien vi skal fortelle. Det er ingen grense for hvor mange album vi kan velge, men jeg tror tre eller fire er et fint antall. Dersom vi har en mp3-spiller eller en laptop, setter vi sangene på shuffle mens vi spiller. Hvis vi har en cd-spiller eller noe lignende, må vi bytte plater underveis. Det betyr at vi får mer direkte kontroll over historien, men samtidig mister vi et tilfeldig element som kan være med på å tilføre dynamikk.

Mens vi spiller, prøver vi å få handlingen til å passe til lydsporet. En rask, aggressiv sang betyr en rask, aggressiv handling, mens et rolig, avslappende spor blir en roligere historie. Lydsporet er en inspirasjonskilde og et overraskelsesmoment.

Dette er historiene

Historiene vi forteller når vi spiller 36 kan handle om hva vi vil. Men jeg har lyst til å foreslå noen historier for oss, som jeg tror kan være spennende.

Resistansen

Denne historien handler om modige, unge menn og kvinner som kjemper i undergrunnen i et okkupert land. En verdensomspennende krig har brutt ut, og i det skjulte tar mektige kriminelle familier et oppgjør med okkupasjonsmaktene og hverandre.

Sigarettrøyk fyller mørke buler og kneiper, jazz knitrer fra gramofonspillere, lukten av cognac og sigarer blander seg med pistolrøyk og lukten av blod, og snøen daler fredfullt ned over et lik i en bakgate. Det er en krig om folks hjerter, om folks sjeler. Djevelen lister seg blant fabrikkarbeidernes dystre ansikter, og fryder seg hver gang en god man mister livet i krigens russiske rullett. Gud har forlatt oss mennesker, og det eneste som er igjen er et hjerteløst spill om makt og ære.

Lydspor:

Kaizers Orkester – Ompa Til Du Dør

Tom Waits – Swordfishtrombones

Nick Cave & The Bad Seeds – Your Funeral... My Trial

Når vi døde våkner

I denne historien er ikke døden en slutt, men en begynnelse. Den handler om mennesker som våkner opp etter sin død og oppdager at livet etter døden, en tilværelse de kanskje aldri trodde på mens de levde, er en mørk og grå tilstand uten håp eller lys. De befinner seg i en verden av skygger og tåke, hvor de kan skimte sine kjære uten å kunne røre dem eller trøste dem i deres sorg. Likevel må de beskytte dem de elsker fra den andre siden, som usynlige beskyttere, mens de slåss for å overleve i en mørk verden full av ukjente, uhyggelige farer som truer både de døde og de levende.

Det er en historie om ensomhet, frykt, lengsel og smerte.

Lydspor:

The Lost Highway OST

Silent Hill OST

American McGee's Alice OST

De fortapte gutta

Dette er historien om en gjeng unge vampyrer. De er kule, de er sexy, de er udødelige og de tenker bare på en ting: Å feste.

Men det bekymringsløse nattelivet deres er langt fra farefullt. De kniver stadig seg imellom om lederskapet i gjengen, om retten til å lage avkom og til å drikke det beste blodet, om sladder, baksnakk, forræderi og bagateller. Og det finnes andre vampyrgjenger der ute i natten som gjerne skulle utryddet dem og tatt området deres. Urgamle, livsfarlige vampyrer smir renker og vever nett av intriger i skyggene, og vampyrjegere kan angripe når du minst venter det. Og det finnes andre ting i nattemørket, ting som selv vampyrer må frykte..

Lydspor:

The Crow OST

Korn – Follow The Leader

Marilyn Manson – Antichrist Superstar

Helter

Denne historien utspiller seg i sagnenes tid, i antikkens verden. Greske krigere, vakre unge menn med glitrende bronseskjold og skarpe spyd, må kjempe mot groteske skapninger fra Hades for å vinne gudenes gunst og redde sin elskede bystat fra undergang.

Men det er ikke en vakker historie. Det er et blodig, gruffullt metal-epos. Blodet flyter, sverd og spyd svinges med trette, muskuløse armer mens demniske horder strømmer ut av underverdenens porter og undergangen hele tiden er i horisonten. Magiske krefter står stilt opp mot våre helter, og bare med blod og bronse kan friheten vinnes.

Lydspor:

Dimmu Borgir – Puritanical Euphoric Misanthropia

Nine Inch Nails – The Downward Spiral

In Flames – Soundtrack To Your Escape

I Veaskog

Og mannen han gjekk seg i veaskog, hei fara, i veaskog.

Dette er en historie om en liten gruppe politietterforskere fra en spesialenhet med et veldig spesielt formål: Fabelkriminalitet.

For over hundre år siden samlet Asbjørnsen og Moe inn alle Norges eventyr, og ga dem ut i bokform. Det vi ikke vet, er at historiene de samlet inn ikke bare ble diktert av gamle koner i avsidesliggende bygder. De ble også helt eller delvis opplevd av de to eventyrsamlerne. Eventyrsamlingen er i store deler basert på notater fra de to vandrerne, som sammen med lensmannsvesenet sørget for å bekjempe og dysse ned fabelkriminaliteten, kriminelle handlinger utført av materialiserte vesener fra eventyrland.

Den dag i dag kjemper en liten gruppe på 36 menn og kvinner i Politiets Fabelenhet, PF, mot utbrytere fra fabelriket som forgriper seg på uvitende mennesker. Etter den siste store saken, hvor Mumle Gåsegg ble arrestert og tiltalt for grov legemsbeskadigelse og kannibalisme med døden til følge, har PF opplevd stadig større vansker med å holde eventyrland skjult for menneskene slik Asbjørnsen-doktrinen krever. Relasjonene til kongen av eventyrland, Kong Espen I, har også blitt verre etter Mumle Gåsegg-skandalen. Likevel må de modige unge menn og kvinner i PF gjøre sitt beste. De har ikke noe valg. Det er loven.

Lydspor:

Queens of the Stone Age – Songs For The Deaf

Bel Canto – Rush

Deftones – White Pony