

Bædæs

Et rollespill for R.I.S.K. 2010. Skrevet av kandidat nummer 6.

MERK: Denne teksten parodierer og harsellerer med flere forskjellige grupperinger i det virkelige liv. Forfatteren satser på at alle lesere tar dette med en god porsjon dårlig humor og så lite rom for politisk korrekthet som det går an. Vennligst forstå at ingen deler av spillteksten reflekterer forfatterens egentlige meninger. Skal man lese eller spille dette spillet må man være voksen nok til ikke å ta noe som helst av det seriøst. Dette er ikke et spill som er ment å spilles med en på-noen-som-helst måte seriøs tone. Om du likevel skulle finne deler av teksten støtende, så beklages det herved.

Verden og Norge anno 2050

Innen 2020 skjedde det enorme tekniske fremskritt. Halvintelligente roboter tok over for arbeidere i de fleste industrier, og menneskeheten ble i stor grad redusert til å drive med høyere vitenskap. All grunnleggende industri drev seg selv innen 2021.

I 2023 ble det klart at NOEN hadde gitt terrorister atomvåpen. USA var utslettet på under en dag. Gamle dødmannsvåpen (atomrakketter på autopilot) fra den kalde krigen sørget for at Russland fulgte etter i løpet av noen timer. Få uker senere hadde Israel utslettet mesteparten av verdens muslimske land (og selv blitt redusert til et stort hull i bakken til gjengjeld), India og Pakistan var radioaktive ødemarker og resten av verden begynte å forberede seg på katastrofe.

I 2032 begynte klimaforandringene. De ble ikke så forferdelige som mange hadde forutsatt, men løpsk drifhuseffekt økte jordens temperatur med flere grader. Havene steg. All internasjonalt samarbeid klapset. Radioaktivitet gjorde store deler av verden ubeboelig.

Innen 2045 var det klart at menneskets genmateriale hadde endret seg. Kreft ble ekstremt vanlig, og de fleste dør av det før de blir tredve. Alle dystre spådommer om atomkrigens etterdønninger har også blitt virkelighet: Radioaktive zombier, smittedfarlige mutanter og kanskje til og med farlige og uforståelige romvesener lurte ute i verden.

Nå, i 2050, er Norge et av de få områdene på kloden hvor det fortsatt bor mennesker. Men kampen for tilværelsen er hard blant de som overlever. Det finnes ikke lenger noen sentral ordensmakt. Fengselsvesenet er borte, gjengene utøver sin egen rett. Fysisk avstraffelse av ymse slag er populært, spesielt steining og å dra folk i tau etter biler. Partipolitikken består, såvidt, men uten spesielt reell makt. Heimeværet, Blodrødt, Tradisjonsgruppen, Bondealliansen og Gutta te Sharif er de største partiene... Valg avholdes bare i Oslo, som er den eneste gjenværende byen. Den kalles bare det i dag. "Byen." De som bor utenfor byen kalles Bønder, og sees gjerne ned på. Men noen få av dem reiser inn til byen for å prøve å få makt og for å vise hvor Bædæs de er...

Byen er en stor slagmark mellom rivaliserende gjenger. Gjengene raider bondemarka rundt byen for mat, klær og annet. En stor slavekaste jobber for de største gjengene, som fremdeles kalles seg "partier". Partiene kontrollerer også landets helautomatiserte industri. Disse partiene ligger i praksis i krig, men møtes fremdeles til storting i Spikersuppa hver måned for å danne nye allianser.

Innhold

Hva i huleste er "Bædæs"?	3
Schpaa, så vi er lissom postapokalyptiske gangbangers da?	3
Yo HaXXor, trenger vi no gear for detta her'a?	3
Ka farsken venter vi på da, la oss mekke roller!	4
Stereotyp: Bonde	4
Stereotyp: Geek	4
Stereotyp: Homse	4
Stereotyp: Innvandrer	5
Stereotyp: Råner	5
Eksempelrolle: Leetzor t3h Geek	5
Menneh, esse, hvor bæd er rollen min lissom?	6
Stætt: Falsk	6
Stætt: Hard	6
Stætt: Kjapp	6
Stætt: Kul	6
Stætt: Nørd	6
Eksempelrolle: Leetzor t3h Geek - Stæts	6
Wolla jeg bæder om jeg ikke har no skills og luck og shit!	7
Eksempelrolle: Leetzor t3h Geek - Skillz & Flaks	7
Stæsj og dineros	7
Eksempelrolle: Leetzor t3h Geek - Gear	8
Åssen faen speller vi?	8
Øh, så hvor lenge er jeg slått ut a?	10
Løh, rolla mi suger! Åssen bli rn bedre?	11
Eksempel: Leetzors oppsummering	11
Appendix 1: Dialekt	11
Dialektordliste	11
Appendix 2: Gay	12
Gay ordliste	12
Appendix 3: Kebabnorsk	13
Kebabnorsk ordliste	13
Appendix 4: 1337speak	14
1337speak ordliste	14
Møe fake ekspansjon-reklame: Realms of Bædæssery	15

Hva i huleste er "Bædæs"?

Bædæs er et rollespill. Det antas her at du vet sånn ca hva rollespill er for noe. Hvis ikke får du stikke på nett og google "hva er rollespill". Det finnes mange gode forklaringer der ute.

Bædæs er satt til et dystopisk fremtidsoslo som bare kalles "byen". Byen og landet drives av "partier" som er en slags blanding mellom store ungdomsgjenger, politiske partier, paramilitære organisasjoner, mafiafamilier og religioner. De som ikke er direkte med i en av de store partiene tilhører gjerne en liten gjeng. Gjenger tar forskjellige oppdrag fra partiene (som å raide bondelandet etter mat, sabotere industri for andre partier og lignende). Spillerene tar roller som unge menn og kvinner (minst 13 år gamle) som har samla seg som en liten gjeng for å prøve å overleve i byen.

Schpaa, så vi er lissom postapokalyptiske gangbangers da?

Nesten. En av spillerene må være spilleleder. Hans rolle er å spille alle de ANDRE drittsekkene, mutantene, narkisene, zombiene, geeksa, krigsherrene og horene i byen. Generelt kaller vi disse andre personene for "biroller". De andre spillerene beskriver hva rollene deres gjør, han beskriver hvordan birollene reagerer. Han har også ansvar for å avgjøre hvordan været er, og så videre.

Men dere som ikke er spilleledere, ja, dere er postapokalyptiske gjengmedlemmer. Eller gangbangers om du vil.

Yo HaXXor, trenger vi no gear for detta her'a?

Ja. For å spille Bædæs trenger du terninger av forskjellig størrelse. Du trenger noen terninger med 10 sider (kalles D10), noen terninger med 8 sider (kalles D8), noen terninger med 6 sider (kalles D6) og noen terninger med 4 sider (kalles D4). Mæd gamerz har jo alltid dette liggende. Er du nybegynner får du kjøpt terninger på nett eller i rollespillbutikker, som f.eks. Outland i Oslo. Det optimale for å spille Bædæs er at hver spiller har en eller to D10'ere, tre-fire D8'ere, seks eller sju D6'ere og to eller tre D4'ere.

I tillegg trenger alle blyant, viskelær, papir, skikkelig lame humor og evne til å se bort ifra sunn fornuft, etablerte samfunnsnormer og god skikk og bruk. Grandis, musikk (hiphop, metall og trance funker bra), brus og øl kan funke som tilbehør. Husk at du må være 18 for å drikke øl i den virkelige verden. I Byen anno 2050 finnes det ingen slike regler. (Faktisk er du ganske løh der om du ikke drekker sprit inna du er tretten.) Men Byen anno 2050 er altså bare FANTASI! (Trist men sant.)

Ka farsken venter vi på da, la oss mekke roller!

Som spiller i Bædæs trenger du en rolle. Ta et stykke papir, et A4-ark. Dette er nå ditt rolleark. Så må du velge en Stereotyp. Du kan velge mellom Bonde, Geek, Homse, Innvandrer eller Råner. Skriv det du velger øverst på rollearket.

Stereotyp: Bonde

Bønder kommer fra bondelandet, med andre ord uttafor by'n. Bønder prater språket **Dialekt**. Som bonde er du stor og sterk, men innmari dum. Du skjønner deg ikke på noe som helst som ikke har med matproduksjon, spesielt kuer, å gjøre. Du vet hvem familien din er minst ti ledd tilbake, og har minst et tilfelle av innavl i nær familie.

Som bonde starter du med en traktor, ei hagle, rutete skjorte og brun eller blå overall. Du lukter fjøs uansett hva du gjør, så alle som treffer deg skjønner at du er bonde. Skriv ned dette på rollearket ditt. Husk å velge farge på traktoren og klærne.

Bønder ruller alltid en D8 ekstra når de er utenfor byen.

Vanlige navn på bønder er: Hans, Tor, Per, Pål, Espen, Nils, Petter, Kari, Grete, Trine, Heidi

Stereotyp: Geek

Geeks er de eneste som kan lese og skrive. De skjønner seg på all teknologi, og er kjempesmarte. De kan være utspekulerte, men skjønner ikke helt hvordan man prater med andre folk. Som regel er de svake også. Geeks er alltid bleke, og går med briller. Uten brillene sine ser de ingenting som er mer enn en meter unna. De har total mangel på empati og andre sosiale egenskaper. Geeks prater språket **1337speak** (uttales litspik).

Som geek starter du med runde briller, datamaskin, en rollespillbok, gamle bukser og flekkete skjorte med penner i lomma. Du starter også med småverktøy for å åpne og mekke på datamaskiner. Du har en eller annen plagsom vane som gjør at alle skjønner at du er geek. Skriv ned dette på rollearket ditt. Husk å spesifisere hva slags uvane du har.

Geeks ruller alltid en D8 ekstra når det de gjør involverer teknologiske duppettinger.

Vanlige navn på geeks er: Zer0, Th0R, p€nis, iPal, E2PEN, C-3PO, Peter_Den_Store, K@ri, Grete82, TronBabe

Stereotyp: Homse

Homser er menn som liker menn. De kler seg i sterke regnbuefarger eller rosa og prater språket **Gay**. Bare menn kan være homser. Homser er gode til å prate for seg, og har fantastisk sterk empati. De nøler aldri med å legge an på menn som ikke er homser. Noen få homser går i tette sorte lærklær i stedet for fargerike klær.

Som homse starter du enten med fargerike klær eller tettsittende sorte lærklær og en svart lærpisk. Du må legge an på en eller annen heterofil mann i løpet av hver gang gruppa møtes for å spille. Gjerne den samme hver gang. Skriv ned alt dette på rollearket

ditt. Husk å spesifisere om du har lærklær og pisk eller fargerike klær.

Homser ruller alltid en D8 ekstra når de prøver å forstå eller påvirke kvinner.

Vanlige navn på homser er: Jean-pierre, Raol, Renée, Reinhardt, Paul

Stereotyp: Innvandrere

Innvandrere kommer fra innvandrer miljøene som sementerte seg tidlig på 2000-tallet. De snakker språket **Kebabnorsk**. Innvandrere er tøffe i trynet og gode til å prate og true folk. De spiser bare veldig sterk mat (og lukter rart), og reagerer veldig kraftig dersom noen fornermer familien deres, spesielt familiemedlemmer av motsatt kjønn enn dem selv. Innvandrere er mørke i huden.

Som innvandrere starter du med fancy klær, tre lenker i jukse gull og ti store ringer som du alltid går med. Du starter også med en kebab, en springkniv og en sterk æresfølelse. Du har en eller annen sær "greie" som du blir forbanna hvis folk gjør med deg eller dine fordi du føler du taper ansikt. Skriv ned alt dette på rollearket. Husk å definere hva som gjør at du taper ansikt (utover at noen fornermer mora di, som alle innvandrere tar seg nær av).

Innvandrere ruller alltid en D8 ekstra når det de gjør på en eller annen måte har med familien deres å gjøre.

Vanlige navn på innvandrere er: Ali, Mohammed, Ahmed, Hassan, Chen, Hyunh, Sharma

Stereotyp: Rånere

Rånere elsker biler mer enn de gjør folk av det motsatte kjønn. Rånere føler seg uttafor når de går til fots, og bruker all sin tid sammen med bilen sin. De prater enten **Dialekt** eller **Kebabnorsk**. De er veldig gode til å mekke på kjøretøyer, men skjønner ikke annen teknologi.

Som rånere starter du med en pimpa ride (det vil si en modifisert bil), utslitte klær, tre wonderbaum, et sett med plyshatter og en halvfull snusboks. Skriv ned alt dette på rollearket. Husk å velge hvilket språk du kan snakke, og hvilket merke snus du bruker.

Rånere ruller alltid en D8 ekstra når de er inne i et kjøretøy.

Vanlige navn på rånere er: Kåre-Johnny, Ole-Peder, Are-Geir, Geir-Are, Per-Sigurd, Trine-Tone, Lise-Lotte, Anne-Marit

Eksempelrolle: Leetzor t3h Geek

Som et løpende eksempel bruker vi her rollespilleren Marie som skal lage seg rolle. Marie har innmari lyst til å forsøke seg på å prate 1337speak, så hun velger seg "Geek" som rolletype og skriver det på rollearket sitt. Hun bestemmer seg for å kalle rollen sin for Leetzor. Leetzors uvane er å kontinuerlig pelle seg i nesa. Marie planlegger å faktisk gjøre dette mens rollespillet pågår for å minne alle på hvor ekkel rollen hennes egentlig er. (Forhåpentligvis er hun ikke en geek i det virkelige liv, og bruker derfor den ANDRE hånden til å ta fra felles chipsskåler osv...)

Menneh, esse, hvor bæd er rollen min lissom?

Hvor god rollen din er til å gjøre forskjellige ting kommer i hovedsak an på hva han har i de fem karaktertrekkene... Eller "stætsa" som de kalles i Bædæs. Rull seks seks-sidige terninger, og fjern den laveste. Fordel de resterende 5 verdiene på de fem stætsa som beskrives nedenfor. Skriv ned stætsa på rollearket ditt, og tegn et lite kvadrat til høyre for hver stætt. Skriv ned verdien av stættene inne i kvadratet. Kvadratet viser at du bruker kvadratiske, det vil si seks-sidige terninger, for stæts.

Stætt: Falsk

Hvor Falsk rollen din er avgjør hvor flink han er til å snike og gjemme seg, skygge folk, forfalske dokumenter, lyve, bløffe folk og generelt utføre lyssky aktiviteter. Hvis rollen din er ei jente kan du legge på +1 på falsk mot å trekke fra -1 på Nørd.

Stætt: Hard

Hvor Hard rollen din er avgjør hvor sterk han er, hvor motstandsdyktig han er mot gift og sykdom, hvor høy smerteterskel han har og generelt ting som krever en sterk kropp og høy viljestyrke. Hvis rollen din er en gutt kan du legge på +1 på hard mot å trekke fra -1 på Kjapp.

Stætt: Kjapp

Hvor Kjapp rollen din er avgjør hvor rask han er, hvor gode reflekser han har, hvor snartentk han er og generelt alt som har med å reagere kjapt å gjøre. Hvis rollen din er gutt kan han legge på +1 på Kjapp mot å trekke fra -1 på Falsk. Hvis rollen din er jente kan hun legge til +1 på Kjapp mot å trekke fra -1 på Hard.

Stætt: Kul

Hvor Kul rollen din er avgjør hvor god han er til å kle seg, hvor god holdning han har, hvor god han er til å sjarmere og lede og generelt alt som har med å påvirke andre sosialt å gjøre (utenom løgn og bedrag som dekkes av Falsk, og kjappe replikker som dekkes av Kjapp). Kul kan også brukes til å gjøre kule ting som ikke ser ut til å passe under noen annen stat. Hvis rolla di er jente kan du legge på +1 på Kul mot å trekke fra -1 på Falsk. Hvis rolla di er gutt kan du legge på +1 på Kul mot å trekke fra -1 på Nørd.

Stætt: Nørd

Hvor Nørd rollen din er avgjør hvor smart han er, hvor god hukommelse han har, hvor god han er til å mekke på forskjellige dupperingser og teknologi, hvor god han er til å bruke datamaskiner og interweb osv. Hvis du prøver å påvirke Geeks så må du bruke Nørd-stættene din i steden for Kul.

Eksempelrolle: Leetzor t3h Geek - Stæts

Marie ruller 5-4-3-3-3-1, og kaster derfor 1-eren. Så tildeler hun verdier til stæts som følger. Hun velger å la være å endre stættene sine i Hard og Kjapp selv om hun kunne

gjort det da rollen hennes er en gutt.
Leetzor får *Falsk 3, Hard 3, Kjapp 4, Kul 3 og Nørd 5*.

Wolla jeg bæder om jeg ikke har no skills og luck og shit!

I tillegg til stætsa dine har du masse skills. Skilsa dine er ord som representerer ting du er god til eller kan noe om. Rull to seks-sidige terninger (2d6) og skriv ned så mange skills på rollearket ditt. En skill kan være et hvilket som helst verb eller substantiv. Ved siden av hver skill tegner du en trekant (som representerer trekanta terninger, altså firesidige) og skriver et et-tall inne i den. Det betyr at du har den skillen på nivå 1. I løpet av spill kan du lære nye skills og forbedre de du allerede har.

I tillegg har du en del flaks. Tegn et stort rutertegn \diamond på rollearket ditt. Rutertegnet representerer at du ruller ruterforma terninger, altså D8, når du bruker flaks. Skriv et 5-tall inne i rutertegnet. Så mye flaks har du, og du kan aldri få mer. I løpet av spillet kan du både bruke flaks og få tilbake flaks. Spesielt fyller du opp flaks til 5 på slutten av hver hver situasjon i spill der du gjennomgående gjennom hele situasjonen faktisk bruker språket som rollen din snakker, og **ikke forklarer det hvis de andre spillerene har problemer med å skjønne hva du sier**. Se appendixene for å finne ut hvordan du snakker de forskjellige språkene.

Eksempelrolle: Leetzor t3h Geek - Skillz & Flaks

Leetzor får seks skills. Marie velger *Skyte, Hacking, Skytevåpen, Datamaskin, Snike og Skape*.

I løpet av spillet kommer Leetzor i en situasjon der han må hacke et sikkerhetssystem slik at gjengen hans kan komme inn i et varehus. Fra de kommer frem til varehuset snakker Marie utelukkende 1337speak. Plutselig blir gruppa angrepet, og Leetzor må avbryte hackingen sin for å hjelpe gruppa å sloss. Før kampen begynner fyller Leetzor tilbake flaksen sin til maksimalnivået 5, siden Marie holdt seg til geek-språket gjennom hele situasjonen der Leetzor og gruppa prøver å komme seg inn i varehuset. At de ikke klarte det før de ble angrepet spiller ingen rolle. Angrepet starter en ny situasjon. (Om Marie fortsetter å snakke 1337speak til kampen er over, vil Leetzor's flaks fylle seg opp igjen til 5 da.)

Stæsj og dineros

Skriv ned det stæsjet du fikk fra stereotypen din. I tillegg kan du skrive ned et ekstra antrekk, et eller annet våpen og eventuelt andre småting du vil at rollen din skal ha. Du starter også med 10 dineros. Hver dag må du bruke minst 3 dineros på mat. Hver dag du bruker mindre på mat enn dette mister du 1 i alle stæts. Du får tilbake slike poeng når du spiser igjen, et poeng per stætt per dag du bruker minst 3 dineros på mat. Dersom du når du 0 i en stætt så dør du av sult. Andre ting koster dineros utifra hvor mye spillederen har lyst til at det skal koste.

Innvandrere spiser kebab. Homser spiser salater og piller. Geeks spiser pizza og drikker cola. Bønder spiser poteter, bederva fisk og hodene til sauer. Rånere spiser ikke, men må bruke like mye penger på bensin hver dag eller lide de samme konsekvensene. Alt dette fåes kjøpt på diverse gatekjøkken rundt om i Byen.

Eksempelrolle: Leetzor t3h Geek - Gear

Marie skriver ned alt stasjet som står i beskrivelsen av Geek. I tillegg legger hun på en hvit labfrakk, sveisebriller, en eksperimentell hjemmelaget laserpistol og tre kasser med cola.

Åssen faen spiller vi?

Spillet er enkelt. Spilleleder beskriver hva situasjonen er, og kommer med et oppdrag til rollene fra en eller annen birolle. Oppdrag kan være alt mulig: Spioner på en fiendtlig bande, stjel mat fra noen bønder ute på bondelandet, gjør et drive-by-angrep på kebabsjappa nede i gata eller lignende. Oppdraget har også en pris, et antall dineros som rollene får dersom de klarer oppdraget. Deretter forteller rollene hva de ønsker å gjøre for å utføre oppdraget. Spilleleder reagerer og spiller birollene som prøver å hjelpe eller hindre dem i oppdraget. Det bør ikke være gitt at alle oppdrag er mulige å fullføre... push gjerne rollene litt.

På et eller annet tidspunkt kommer rollene til å gjøre noe som innebærer risiko eller som ikke har automatisk suksess. Da må spilleleder fortelle hvor vanskelig det er, og så må spilleren kaste terninger for å se hvordan det går. Dersom flere roller prøver å gjøre ting samtidig må man rulle initiativ. Da ruller alle terninger for "Kjapp", der en ferdighet som har noe med den totale situasjonen rollene befinner seg i kan brukes. Den som får mest Schpaa går først, deretter den med nest mest Schpaa, osv. Om noen får like mye Schpaa må begge rulle på nytt. Om dette fører til at en av dem (eller begge) får like mye schpaa som noen andre må de som nå har lik mengde schpaa rulle på nytt, osv. *Hvordan ruller jeg og hvordan får jeg Schpaa?* Ha litt tålmodighet, vi kommer til det ganske snart.

Spilleleder avgjør tallmessig hvor vanskelig det er å gjøre noe på følgende måte: Spilleren må beskrive hva han gjør. Prøv å dele det opp i handlinger: "Løper bort og drar til ham så han ligger bevisstløs på gata." er to handlinger: "Løper bort (til ham)" og "drar til ham" sammen med en konsekvens: "så han ligger bevisstløs på gata". For hver handling, finn vanskelighetsgraden etter følgende tabell. Dersom handlingen involverer et angrep eller på annen måte kan hindres av en annen person, så er det en versus-sjekk. La forsvareren beskrive hvordan han hindrer handlingen, f.eks. "jeg hopper unna". Se versus-kolonnen tabellen nedenfor for vanskelighetsgrad: Du må velge "relevant stætt" for handlingene. Da velger du bare den stætt som virker som den har mest med handlingen å gjøre. Ellers må spilleleder velge vanskelighetsgraden utifra beskrivelsene av vanskelighetsgradene. Når vanskelighetsgradene er funnet, velg den høyeste vanskelighetsgraden. Legg så til 1 for hver ekstra handling som inngår i totalen. Relevant stætt for totalhandlingen er den stætt som var relevant for det vanskeligste kastet.

For eksemplet vårt er "løper bort" en vanlig sjekk, og den kan knapt feile. Vanskelighetsgrad er 0 for den, med Kjapp som relevant stætt. "Drar til ham" er en versus-sjekk, og forsvareren sier at han "hopper unna". Spilleleder sier at det er mest relevant med "Hard" for å slå noen bevisstløs, og mest relevant med "Kjapp" for å hoppe unna. La oss si at de to rollene har like verdier i de to stættene. Vanskelighetsgraden blir da 2. Total vanskelighetsgrad for den sammensatte handlingen blir 3, når vi legger til 1 for "løpe bort". (Som nevnt legger du på 1 for alle ekstra-actions etter den vanskeligste. Dette gjøres også når de hadde en vanskelighetsgrad på 0.)

Vanskelighetsgrad	Versus
--------------------------	---------------

0 - Kan jo ikke feile!	Relevant stætt for den som gjør noe er mer enn dobbelt så stor som relevant stætt for den som prøver å hindre.
1 - Dritlett	Relevant stætt for den som gjør noe er større enn relevant stætt for den som prøver å hindre.
2 - Helt vanlig lissom	Relevant stætt for den som gjør noe er lik relevant stætt for den som prøver å hindre.
3 - Litt tsjællensj detta ja...	Relevant stætt for den som gjør noe er mindre enn relevant stætt for den som prøver å hindre.
4 - Løh, vanskelig bror!	Relevant stætt for den som gjør noe er mindre enn halvparten av relevant stætt for den som prøver å hindre.
5 - Her trengs ein ekspert trur eg!	Relevant stætt for den som gjør noe er mindre enn en tredjedel av relevant stætt for den som prøver å hindre.
6 - Vi må jo faen ha mæd skillz!	Relevant stætt for den som gjør noe er mindre enn en fjerdedel av relevant stætt for den som prøver å hindre.
7 - Wolla, det er umulig!	Relevant stætt for den som gjør noe er mindre enn en femtedel av relevant stætt for den som prøver å hindre.
8 - Ein mann som klarar dettarne her må jo væra ein legende!	Relevant stætt for den som gjør noe er mindre enn en sjettedel av relevant stætt for den som prøver å hindre.
9 - Jævla pænshtëtt-spilleleder!	Relevant stætt for den som gjør noe er mindre enn en syvendedel av relevant stætt for den som prøver å hindre.

Spilleren ser på den stættten og den skillen som passer best til det han prøver å gjøre, og tar like mange D6 som han har stætt og like mange D4 som han har poeng i skillen. Noen ganger har man ingen skill som passer, da får man ingen D4. I tillegg tar han minst en D10 - han kan ta flere dersom han ønsker det. D10'erne viser hvor vågal, aggressiv og uforsiktig rollen er i det han prøver å gjøre. Rollen kan også bruke flaks, i såfall tar han et antall D8 lik mengden flaks han bruker, men må fjerne så mye flaks fra rollen sin. Dersom spilleren har spesielt bra gear for det han prøver å gjøre så legger han til enda en D8. Så ruller han alle terningene.

Terninger som viser 1-3 representerer Schpaa (bra ting), terninger som viser 10 representerer Løh (dårlige ting). For å klare noe må du minst ha like mange Schpaa som vanskelighetsgraden på det du forsøkte å gjøre.

Spilleleder avgjør hva Løh betyr. Et løh-poeng kan brukes til å fjerne 1 Schpaa fra samme test, til å fjerne D4 Flaks fra spilleren som rulla testen eller til å introdusere noe i spill som er ekstremt negativt for den som gjorde testen. Det siste kan være fiendtlige forsterkninger, en storm, en sinna kjæreste eller lignende. Spillere bør frykte Løh.

Dersom det du prøver på vil påvirke noen (ved at du skyter dem med en gønner eller prøver å overbevise dem til å gi deg en kontrakt) er det du gjør et angrep. Om du får til et angrep, kan rollen du angriper velge mellom å gi seg eller å forsvare seg. Dersom han gir seg må han flykte fra situasjonen på en eller annen måte, som kan bety at den

angripende personen vinner ved at han er den eneste som er igjen, men også kan bety at han ikke får påvirket den andre personen. En person som gir seg mister 1 flaks, og man kan ikke gi seg hvis man er tom for flaks. Hvis man forsvarer seg gjør man en passende test med vanskelighetsgrad lik det antall Schpaa som angriperen fikk på sitt kast. Dersom man klarer testen så blir angrepet sett bort ifra og man får 1 flaks. Hvis man feiler så skjer det som angriper prøvde på, enten det var å få med seg den andre rollen til sengs eller å drepe ham.

I eksemplet vårt prøver den som har tur å slå en annen rolle bevisstløs. Om han klarer kastet sitt kan forsvareren velge å bruke en flaks på å flykte eller gi seg: Man ser bort ifra den egentlige effekten av slaget (bevisstløshet), og forsvareren beskriver i steden hvordan han gir seg i kampen (for eksempel "Jeg flykter!"). Forsvareren behøver ikke rulle for å klare flyktehandlingen, og den kan ikke hindres. Etter en flyktehandling kan ikke lenger forsvareren gjøre handlinger før initiativ er kastet på nytt. Om angriperen da vil løpe etter ham og prøve å ta ham igjen, så er det på tide å rulle initiativ på nytt. Om forsvareren er borte en stund og så summer seg og forsøker å angripe på nytt, så er det på tide å kaste initiativ på nytt.

Dersom forsvareren i eksemplet velger å forsvare seg i steden kan han si: "Jeg ser at det mæde slaget hannes har en newtonsk übevinkel som jeg kan deflekte ved å stille meg i den gaussianske dødvinkelen." Forsvar med denne typen teknobabling er helt klart nerdete, så relevant stat for å forsøke å ignorere slaget blir Nørd. Hvis han i steden hadde sagt "Jeg er alt for tøff til å bli slått bevisstløs." så ville relevant stat vært Hard i steden. Vanskelighetsgraden ville vert mengden schpaa som angriperen fikk på det første kastet. Om man får minst så mye schpaa på forsvarskastet så ignoreres angrepet og man får 1 flaks. Hvis ikke så skjer det som angriper beskrev (i dette tilfellet at rolla ble slått bevisstløs).

Øh, så hvor lenge er jeg slått ut a?

Dersom angriper ikke spesifiserte hvor lenge en effekt varer, og det kan være relevant (som i eksemplet i forrige avsnitt), så er det i utgangspunktet opp til spilleder å si ifra når det avsluttes. Men spilleren kan også forsøke å gjøre handlinger for å avslutte situasjonen. For eksempel kan det hende at geeken Leetzor akkurat har blitt drept i kamp med sin erkefiende, rånerkongen Ole-Martin. Må Marie (spilleren til Leetzor) lage ny rolle? Ikke nødvendigvis. En stund etter at han dør sier Marie at "Nå begynner det å rykke i kroppsdelene til Leetzor! De mæde radiation-levla vi var borti i forrige kampanje har gjort noe med meg, og nå gjenoppstår jeg som en stinkende radioaktiv megazombie!".

Okay, det er en helt fair handling i Byen anno 2050, det er jo tross alt postapokalyptisk parodirollespill vi spiller. Spillederen sier at dette er en handling på Nørd, og setter vanskelighetsgraden til 5 - du må være ganske übernørd for i det hele tatt å komme på at du kan gjenoppstå som en zombie fordi du ble utsatt for radioaktiv stråling for noen timer siden. Marie samler sammen terningene sine, bruker det Leetzor har igjen i flaks og tar en haug med D10'ere... rollen er daud allerede så Marie frykter ikke løh nå. Hun triller høyt, og Leetzor klarer å gjenoppstå som zombie. Men hun ruller også hele 5 løh. Spilleder sier at Leetzor ikke lenger er seg selv - han er en stinkende radioaktiv megazombie... som virkelig HATER alt liv og ønsker å drepe alle de gamle vennene sine.

Nå skulle man tro at spilleren måtte lage ny rolle. Men ikke nødvendigvis. Så lenge Marie spiller megazombien i henhold til det spilleder sier, så kan hun godt fortsette å spille rollen sin. Og siden spilleder ikke spesifiserte at tilstanden var permanent, kan hun også når som helst prøve seg på handlingen "Jeg husker hvem jeg var og kommer til fornuft!". (En dobbel handling, sannsynligvis Nørd for å huske noe og Kul for å komme til fornuft.)

Løh, rolla mi suger! Åssen bli rn bedre?

På slutten av hver spillkveld må spilleder si minst 3 setninger om hver rolle. Setningene skal beskrive og oppsummere hva hver enkelt rolle har utrettet i løpet av spillet. Fra setningene om sin rolle må spillerene velge et verb eller substantiv for hver fjerde påbegynte time man har spilt (minst 1). Disse ordene får man som nye skills. Dersom man velger et ord som man har som en skill fra før øker man i steden verdien for den skillen med en. Nermere forklart: Man skal fra beskrivelsen velge en skill, pluss en ekstra skill dersom man spilte i mer enn 4 timer, pluss enda en dersom man spilte i mer enn 8 timer, osv.

Eksempel: Leetzors oppsummering

Etter en lang spilling på 5 og en halv time (2 skills) oppsummerer spilleder hva Leetzor har gjort: *"Leetzor støtta gruppa si med teknologi og hacking, helt til Ole-Martin drepte ham. Da gjenoppsto han som en morderisk radioaktiv megazombie, som forsøkte å ta livet av resten av dere. Heldigvis kom Leetzor til seg selv før det var for sent, og er nå en bevisst zombie."*

Marie velger *Zombie* som en av Leetzor's nye skills, siden hun ser på ham som en gal vitenskapsmann og føler at zombie kan bli en nyttig skill - ikke bare er han en, men nå som han vet at det går an å bli til en zombie så kan det hende at han vil prøve å lage flere... Hun kunne i steden valgt et hvilket som helst annet substantiv eller verb fra teksten. Som den andre skillen velger hun *Hacking*, som Leetzor allerede har på 1. Hun øker den dermed til 2.

Appendix 1: Dialekt

"Kafarsken! Nu trur eg jaman ikkje den boltebrukjara heve børje breske seg med villspiken!"

Dialekt er et språk som er et sammensurium av uttalt nynorsk og andre norske dialekter - med unntak av de som snakkes av Oslofolk. Prat utprega nynorsk og bruk forskjellige dialektord og -fraser, så prater du Dialekt anno 2050. Spe gjerne på med aksenter fra forskjellige dialekter, og bytt dem ofte. Skli gjerne fra nornorsk til sørlending i løpet av en setning, så blir det ekstra bra!

Dialektordliste

Attåt = i tillegg
Boltebrukar = skrytepave
Breske (å breske seg) = yppe, vise seg fram
Brø = Kake
Dravelanjt = Ørefik
Dugurd (les med tjukk L på slutten) = lunsj
Fesle (å fesle seg) = bandasjere seg etter et sår / brudd
Forfinne = Tenke ut noe, finne på noe
Forsuffa = Overrasket
Glåpe (el. glåme) = glane, stirre
Ka farsken = kraftuttrykk
Kjassen = ekkel
Larvstaur = Slurvete fyr, slendrian
Mannjmannj = Homse

Missmonn = forskjellsbehandling
Mægg = dårlig kvinnfolk
Nåmin = Blek og ser dårlig ut
Sjahle = Bjeffe
Slabbe = Snakke utydelig
Slåkkå = Fyr, lang og tynn
Strilete = ikke elegant, lite eksklusivt
Tikse = Lita jente
Tuppetallærken = frityrstekt kylling med tilbehør
Tøs = jente, gatejente
Uffsen = litt dårlig, småsjuk
Utbol = rampunge
Villspik = (vilter) jentunge
Æfta = ettermiddag
Ørtullen = svimmel
Åvabår = nedbør

Appendix 2: Gay

"Giiiiidameg asså! Hva mener de med å ture frem overfor de vanskeligstilte på den sjofle måten, lissom?"

Gay er norsk snakket ekstremt "pent", der alle hunnkjønnsord gjøres om til hannkjønnsord (Bruk alltid "en" i stedet for "ei" og ikke bruk "-a"-endinger, man sier altså "jenten", "damen", "vognen" og "trallen"). Bruk flest mulig eksklusive fremmedord, spesielt franske, italienske og tyske, eventuelt med noe latin. Bruk ord som beskriver flotte ting om helt dagligdagse ting (for eksempel det franske ordet for slott om ei rønne). Bruk gjerne tysk, italiensk eller fransk aksent, og "syng" ordene dine. Bruk gammeldags ordstilling. Snakk med en pen, gjerne påtatt lys stemme. Understrek ting du sier med store grasiøse arm- og håndbevegelser og virk overdrevent feminin. Kast slengkyss. Bruk "lissom", "asså" og "menneh" ofte mens du prater. Bli lett sjokkert av grovt språk og banning.

Gay ordliste

A contrario = "nei, snarere..."
Amore = kjærlighet
Aroplan = flymaskin
Arrivederci = hadet, farvel, på gjensyn
Bamse = alle menn du liker
Chauvinist (Sjøvinist) = alle menn som ikke liker deg
Chateau (Sjatå) = hjem, hus, slott
Ciao (Tsjaå) = hadet, farvel, på gjensyn
Coup D'etat (Ku detat) = hostile takeover, statskupp
De = du
Dere = du
Fremtreden = oppførsel
Giiid = kraftuttrykk
Gid-a-meg asså! = kraftuttrykk
Å bruke hersketeknikk = Å være bedre til å prate for seg enn deg selv
Konsensus = enighet
Problembarn = pøbelunger, drittunger
Prostituert = hore
Sil vous plaît! (Silvo Ple) = Vær så snill
Sjofel = slem

Styggedom = noe som ikke er bra
Trenere = sørge for å forsinke noe
Vanskeligstilte = narkiser, fattigfolk, tjuvpakk
Virgo = jomfru

Appendix 3: Kebabnorsk

"Sjof den schpaa kæba der a! Wolla jeg skal blæste hun!"

Kebabnorsk er et språk som består av norsk ispedd gloser og uttrykk fra andre språk, spesielt språkene til innvandrere fra midtøsten og nordafrika. Andre ord kommer fra spansk, italiensk og andre språk. Språket snakkes raskt og med hard stemme, med mange kommandorop og man understreker ofte det man sier med store fakter og andre armbevegelser som hytting med neven eller forskjellige bevegelser hentet fra hiphop-dans.

Kebabnorsk ordliste

Amigo = Venn
Avor = Dra, flykte, Stikk!
Bahman (Bæhmæn) = Kamerat
Baosj = Politi (sjef, hode)
Bæder = Å bli gal/sprø
Bæh/bah = Kamerat
Blaste (blæste) = Å ha sex
Bror = Kamerat
Chica = Jente
Chico = Gutt
Chillern = Slapper av
Dinero = Penger
Dovma/dow ma = Banneord (seksuelt)
Fluser/floser = Penger
Gandoo (Gærndo) = Gutt, homofil
Gærro/gerro = Røyk, å røyke, hasj
Isjvar = Stjele
Khoz = Kvinnelig kjønnsorgan
Kæbe = Ung jente, (prostituert)
Larka = Gutt
Larki = Jente
Loco = (låko) Gal/sprø
Løh = Nei, ikke/dårlig, stygg
Marikån = Slem, ondskapsfull, homofil
Panchod (pænsjått) = Søsterpuler
Puta (pota) = Jente (hore)
Schmø = Pen, bra
Schpaa = Pen, bra
Shuf = Se
Sjofe = Se, holde utkikk
Tazz = Pøh!
Walla (Vålla) = Lover/sverger (ved Allah)

Appendix 4: 1337speak

"Mæd skills hæxxor! Respekt! You råxxors! Men jeg åvner deg bæd! Stjerne-løpe-fra-deg-stjerne! Lol! Noob!"

1337speak (litspik) er et språk avledet av dårlig skrevet engelsk som var og er vanlig blant unge datanerder som ønsker å vise at de er kule. For å snakke dette, bruk flest mulige engelske lånord, spesielt teknologiske. Snakk kjapt og i korte og ufullstendige setninger. Engelske lånord som ville sluttet med en "ker"-lyd, for eksempel "hacker", "rocker" og lignende gjør du om slik at endingen blir "xxor" i stedet (den doble x'en uttales som en vanlig x med hard k-lyd og trykket på stavelsen foran x-ene). Bruk gjerne fornorsket uttale av de engelske lånordene. Bruk "internett-forkortelser" som faktiske ord, med norsk uttale. Bruk internet-slang som egentlig kun gjelder "cyberspace" om dagligdagse ting. Bruk engelsk uttale innimellom, men langt fra hele tiden.

1337speak ordliste

Afaik = Så vidt jeg vet

Aidikey = Jeg vet ikke

Ait = Ok

Bæd = dårlig, veldig, bra (avhengig av tonefall og sammenheng)

Ennem = Glem det

Eyefkey = borte, bevisstløs, åndsfraværende

Eyesel = Hvor er du fra, er du gutt eller jente og hvor gammel er du?

Mæd skills! = bra jobba

Hæxxor = kul fyr, flink fyr, hacker

Imho = etter min mening

Ju = Du

Lalz = Brukes som kommentar til noe som er morsomt (ofte sarkastisk)

Leet (lit) = Veldig bra, elite

Lol = Brukes som kommentar til noe som er morsomt

Noob (nub) = nybegynner, teiting

Omg = kraftuttrykk, brukes for å uttrykke overraskelse.

Pay to Play (Pey tu Pley) = Noe som koster penger

Rofl = Brukes som kommentar til noe som er veldig morsomt

Roflmao = Brukes som kommentar til noe som er ekstremt morsomt

Råxxors = bra, rocker

Stjerne-et-eller-annet-stjerne = Brukes til å uttrykke at den som sier det gjør "et-eller-annet".

Søxxors = dårlig, suger

Te y = Takk

Über (yber) = Veldig bra, god kvalitet, brukes ofte som forstavelse til andre ord

Vares = Tjuvegods

Ærrteeffem (Ærr-te-eff-em) = Les instruksjonshåndboken

Å ha mæd skills = å være flink

Å åvne (owne) noen/noe = å være bedre enn noen, flink til noe

Møe fake ekspension-reklame: Realms of Bædæssery

Kommer garantert (*Ahem!*) **høsten 2010!** (*Yeah right...*)

Nye stereotyper som: *Hore, Narkis, Skater, Nykristen, Panserlesbe* og *Supermutant!*

Nye språk som: *Hashisprat, Tiggerlingo, Velsignelser* og *Horetibud!*

Regler for: *Radioaktiv magi, Kebabupgrades, Int@rweb* og *springkniver!*

OG MYE ANNET!