

# Bankran!

## Forord

Dette er vårt første forsøk på å skrive et spill til R.I.S.K. og vi var usikker på hvordan vi skulle begynne. Dette var også det første spillet vi hadde lagd sammen på tross av at vi har spilt rollespill sammen i snart 10 år.

Valget ble å ta utgangspunkt i noe vi kan. Marius leverte masteroppgave på vårparten om kvinner som bruker vold på film slik at historier om kvinner med pistoler var et ganske velkjent terreng. Og vi begge hadde gode erfaringer med å bryte tidslinjen i rollespill, noe vi ville prøve ut videre. Marius kom med grunnideen som ble sprengt i filler gjennom Christines innfall og krumspring. Aksept og å ikke blokkere ble viktig for oss begge i prosessen.

Resultatet er at Bankran! er gøy og utforutsigbart, samtidig som det er åpent og fleksibelt. På et annet nivå tror vi spillet får folk til å se stereotypier fordi de tvinges til å bruke dem, eller bryte med dem. Alle logiske brister i spillet er lagt inn med vilje.

Vi hadde noen kjempegode og fantastiske spilltestere som tok idèen vår og filleristet den på sin egen og svært så underholdende måte. Noe vi håper at alle som prøver Bankran! gjør. Stor takk til Martin Dahl, Thomas Tveit og Kristian Nordtømme. En spesiell takk til Birgitte Skjærvø som var vår crash-test Bank og sporenstreks stilte opp som illustratør.

- Marius Enge Bøe og Christine Vean, August 2013

## Introduksjon

*-We need something to set it off with. Cleo (Queen Latifah), Set it off (1996).*

Dette spillet handler om kjønnspolitikk, bankran og ultravold.

Utgangspunktet for spillet er voldsomt. Et ran er en intens situasjon. Bankranere truer med å skade andre mennesker hvis de ikke får det de vil. Et ran er å ta seg til rette gjennom å bruke trusler, vold



og tvang. Et ran er å ikke godta samfunnsordenen. Det er å bryte ned orden. Det er å introdusere kaos.

Spillernes roller i Bankran! er maskerte kvinner som stormer en bank, de vifter med skytevåpen og avfyrrer kanskje et skudd i taket. Kvinnene tar kontroll over kunder og ansatte, før de forsyner seg med penger.

Etter den intense åpningen skifter spillet mellom bankscener og retrospektive scener hvor spillerne får muligheten til å forklare hvem disse voldsomme kvinnene er. Spillet øker gradvis presset på kvinnene når tilfeldigheter gjør ranet komplisert. Spillet avsluttes etter en kort prospektiv scene som sier noe om konsekvensene av ranet.

I dette spillet kan spillgruppa bestå av et åpent antall spillere, men tre til fire fungerer best. En av spillerne må spille Banken. Banken har spesielle oppgaver i forbindelse med bestemte scener (bankscenene), men kan også ha en rolle på lik linje med de andre.

Hva du trenger for å spille Bankran!

- 1t6
- 1t8
- 1t20
- 2t10 (for å rulle 1T100)

Alle spillerne bør også ha noe å notere informasjon om rollen sin og eventuelle andre ting på.

Alle spillerne bør kjenne til reglene før spillet starter. Det er meningen at alle kast på tabeller og i kamp skal gjøres åpent. Ikke alle spillere synes det er like komfortabelt å improvisere frem scener. Da bør de andre spillerne komme med forslag og hjelp, men vær forsiktig med å ta over scenen til en annen spiller. Vær snille med hverandre og husk at spillet skal være både gøy og utfordrende.

## Roller

-*My daddy was a bankrobber, but he never hurt nobody.* Bankrobber, The Clash.

Når du lager rolle får du to karaktertrekk og et våpen. Karaktertrekk rulles på tabell 1 og våpen rulles på tabell 2.

Du kan selvfølgelig velge i stedet, men tanken er at mangelen på kontroll over karakterskapingprosessen skal utfordre deg til å spille en rolle du ikke nødvendigvis føler deg komfortabel med. Listen med karaktertrekk kan også utvides så mye du vil.

Når du har fått våpen og karaktertrekk kan du finne på et navn og notere ned en eller to linjer om rollens fysiske utseende. Ikke gå i dybden nå! Det får du mulighet til å gjøre senere.

	1T8	Våpen	Antall skudd
Tabell 2 - Våpen	1	Balltre (1T6)	n/a
	2	Liten pistol (1T6)	15
	3	Diger pistol (2T6)	8
	4	Revolver (2T6)	6
	5	Avsagd hagle (3T6)	2
	6	UZI (3T6)	30
	7	Pumpehagle (4T6)	8
	8	Motorsag (4T6)	n/a

	1T8	Karaktertrekk
Tabell 1- Karaktertrekk	1	Kalkulerende
	2	Brutal
	3	Romantisk
	4	Karismatisk
	5	Impulsiv
	6	Følsom
	7	Feig
	8	Ensporet

## Gangen i spillet

*-They lack any kind of criminal credibility. I might get laughed at.*

Tom (Jason Flemyng), *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* (1998).

### Bankscener

I løpet av spillet er det tre bankscener. I disse scenene spilles ranet ut, fra begynnelse til slutt.

Den første bankscenens fokus er at rollene inntar og tar kontroll på banken, dens kunder og ansatte. Tabell 3 (se slutten av dokumentet) gir Banken noe informasjon om banken som spillerne raner.

I den andre bankscenen kompliseres ranet med en ytre faktor. Denne rulles frem på tabell 4 (se slutten av dokumentet).

I den tredje og siste bankscenen introduseres enda en komplikasjon som retter seg mot å avslutte ranet. Denne rulles frem på tabell 5 (se slutten av dokumentet). I denne scenen kulminerer ranet.

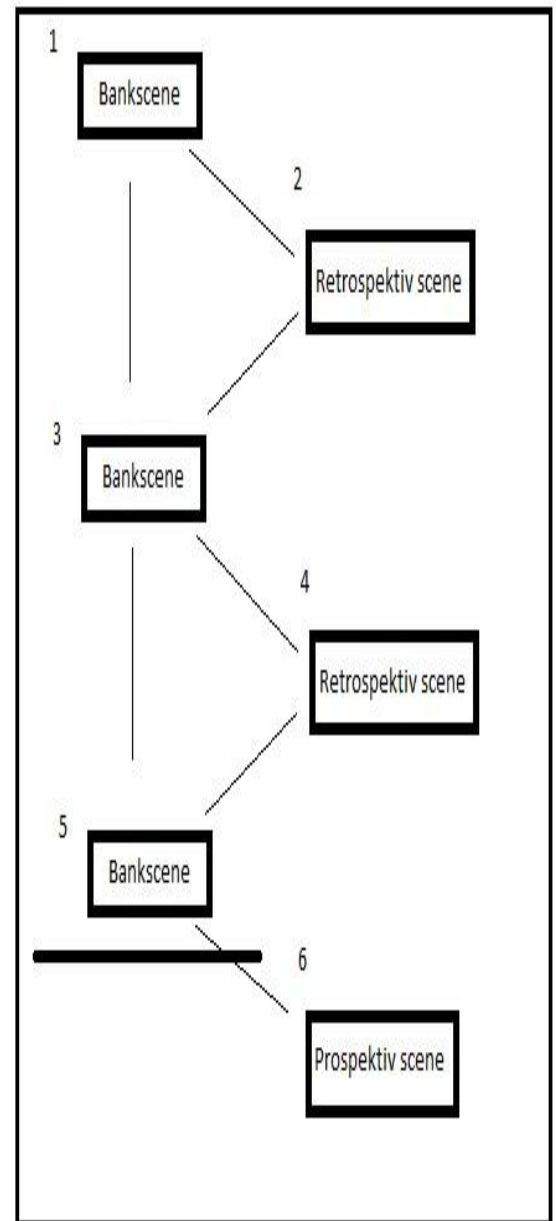
I bankscenene gir Banken beskrivelser og spiller eventuelle kunder og bankansatte som er aktuelle. Banken definerer og presenterer komplikasjonene i de to scenene det gjelder, se tilsvarende tabell 4 og tabell 5. Banken har også et ansvar for å bruke og håndheve regelsystemet på en fornuftig måte under disse scenene. De øvrige spillerne har som oppgave å spille rollene sine i bankscenene.

Banken bestemmer hele veien når bankscenene avsluttes.

### Retrospektive scener 1 og 2

I løpet av spillet er det to retrospektive scener. I disse scenene spiller spillerne ut en situasjon fra fortiden til sin egen rolle.

Det kan være hva som helst og når som helst i fortiden. Nærliggende er det å bruke disse scenene for å vise rollens motivasjon for ranet. Her er det lov til (og anbefalt) at de andre spillerne involveres som andre roller som dukker opp i situasjonen. Spilleren, hvis rolle sin fortid skal utspilles, bestemmer



hvilke spillere som skal delta og hva de deltar som. Banken bestemmer fortsatt når situasjonen avsluttes.

### Prospektiv scene

Denne scenen er ment å skulle beskrive en situasjon i etterkant av bankranet. Igjen er det spillerne som beskriver. Bankranet har blitt «løst» i siste bankscene og den prospektive scenen kan derfor settes i hvilket som helst tidsperspektiv etter ranet, f.eks. «Rollen 10 år etter». Vi har laget en liten tabell som kan være til hjelp i beskrivelsene (se Tabell 6 på slutten av dokumentet).

Skulle en eller flere av rollene dø i løpet av siste bankscene er det fortsatt mulig å gi en beskrivelse av tiden etter ranet. Bankran får positive og negative ettervirkninger for flere involverte enn rollen. Her er det kun kreativiteten som setter stopper!



## **System**

*-This would sharpen you up and make you ready for a bit of the old ultra violence. Alex DeLarge (Malcolm McDowell), A Clockwork Orange (1971).*

Systemet er hovedsakelig tenkt brukt hvis du bestemmer deg for å prøve å skyte deg ut av banken når politiet dukker opp, men kan også brukes for å løse andre konflikter i spillet. Men vi anbefaler på det sterkeste at løsning av andre konflikter rollespilles og ikke rullespilles.

## **Kampsystem**

Våpnene (se tabell 1) gir antall T6 du skal rulle i strid. Se på det laveste resultatet blant terningene.

- Et 1-tall betyr det at fienden dør.
- Et 2-tall betyr at fienden er såret.
- Et 3-tall betyr at fienden fikk en skramme.
- Alle andre tall betyr at angrepet var mislykket.

En rolle som er såret og blir såret igjen kommer til å dø, men kanskje ikke helt momentant. En rolle som får to skrammer teller som såret.

Det er opp til spilleren å tolke, ut i fra det de vet om rollen og karaktertrekk, hvilken effekt de ulike skadenivåene har for deres rolle. Noen vil kanskje kjempe videre selv om de er døende og andre vil gi opp bare de får en skramme.

Banken må tolke skadenivåene til andre roller. SWAT-medlemmer har vanligvis nok med hjelmer og skuddsikre vester til å ignorere skrammer. Dirty Harry-politimenn gir seg ikke før de er døde.

## **Generelt konfliktløsningssystem**

Hvis rollene finner på noe som absolutt krever en regelmekanisk løsning så finnes følgende enkle system:

Rull 2T6 og se på det laveste resultatet.

- Et 1-tall betyr at rollen lykkes helt og uten komplikasjoner.
- Et 2-tall betyr at rollen lykkes, men en komplikasjon oppstår.
- Et 3-tall betyr at rollen lykkes marginalt og med en komplikasjon.

## Avslutningsvis

*-Pretty police lights glowing red. Like the blood in your face when I tore up your bed. Smash and Grab, Juliette and the Licks.*

Vår mening med spillet er at det i utgangspunktet skal være et actionspill med kvinnelige roller, men det er ingenting i veien med å endre dette. Det er heller ikke noe i veien med å sette bankranet til en hvilken som helst tid, sted eller sjanger. Tabellene kan utvides, endres og brukes som du måtte ønske. Skulle det være for lite med en komplikasjon i bankscene 2, rull flere!

Rull, fortell og kos deg. Bankran! blir aldri det samme igjen!



## Tabeller

1T6 Dagens bank		
Tabell 3 - Banktabell	1	Banken ligger i en rolig gate i en søvnig småby i Santa Fe, New Mexico. Bygningen er i typisk gammel klassisk spansk stil med rød-oransje murbygninger. Banken ligger midt i hovedgaten og trafikken er delt med en midtrabatt hvor palmene vaier i den varme brisen. Rundt banken er det stort sett nedlagte butikker. Bankens inngang er på gateplan.
	2	Banken ligger midt i sentrum bestående av et butikksenter med en matvarebutikk og post-i-butikk og et butikksenter bestående av stedets andre matvarebutikk, frisørsalong, café og nipsbutikk. Midt i mellom disse ligger banken i en enslig en-etasjes bygning. Bankens inngang er på gateplan. Veien foran bygningen er kun gjennomkjøring mellom butikksentrene. Parkering skjer kun på de 10 tildelte plassene på hvert av sentrene.
	3	Banken ligger midt i en ekspressgate i en av verdens største metropoler. Tusenvis av mennesker haster forbi i løpet av en dag, godt hjulpet av undergrunnsbanens sentral under veikrysset. Alle i dress, med stresskoffert og nesen godt plantet i dagens økonomiavis. Alle lysstopp i gaten er en innkjørt rytme så man trenger strengt tatt ikke løfte blikket. Banken er fordelt i de første 30 etasjene i en glass- og stålkoloss som rager 200 etasjer over bakken, kundesenteret er i 1. etasje med inngang på gateplan.
	4	Banken ligger i Trondheim sentrum. Nærmere bestemt der Dronningensgt. og Apotekerveita møtes, også kjent som det gamle postkontoret. Bygningen er i grå mur i jugendstil fra 1911 med lys mosegrønne felt og vinduskanter. Bankens inngang er opp en 6-trinns trapp fra gateplan.
	5	Banken ligger litt utenfor bykjernen omringet av et grønt og blomstrete kulturlandskap. Selve banken er en rund bygning i glass og stål formet som en smultring. Rundt selve bygningen er det en vollgrav og det er en bru fra gaten over til bankens inngang.
	6	Banken ligger i sektor 1-7-13, altså syvende kontainer på første nivå under bakken. Banken kan nås ved å gå ned i den ombygde undergrunnsbanestasjonen. Banken er en lang container med glassvegg på hele den ene langsiden. Innsiden er delt i to av en levegg med en dør. Hva som skjer på baksiden av veggen vet svært få.

1T100 Hva går galt?		
Tabell 4 – Komplikasjoner, scene 2	1-3	Vannet til den gravide damen går. Fødselen er i gang.
	4-7	Branntilløp i en av søppelbøttene. (Veldig tidsriktig i for eksempel westernsetting eller moderne tid frem til 1980, da det var helt vanlig å røyke på alle offentlige plasser).
	7-10	En gammel skolekamerat gjenkjenner en (eller flere) av ranerne.



11-14	Telefonen til en av ranerne ringer. Det er et nært familiemedlem med en krisesituasjon.
15-18	Masse sirener utenfor.
19-22	Et av gislene får et anfall, for eksempel epilepsi, hjerteinfarkt, allergisk sjokk, fallesyke, rabies.
23-26	To av gislene er barn. Barn gråter.
27-30	Et av gislene har forsvunnet.
31-34	Strømmen blir kuttet.
35-38	Daglig leder er ute når ranerne tar over banken. Han er den eneste med tilgang til den store safen.
39-42	Telefonen i banken ringer.
43-46	Ulykke utenfor gjør at en bil, vogn eller et annet kjøretøy kolliderer og havner delvis inn i banken.
47-50	Flere av gislene klager over at de må på do.
51-54	Et gissel blir alvorlig skadet.
55-58	Det viser seg at 'love interest'en til en av ranere er blant gislene. Ikke gjenkjent.
59-62	En av gislene viser seg å være politi undercover.
63-66	Fargeampullen i den ene bagen med penger eksploderer.
67-70	Verktøy eller våpen brukt i ranet blir ødelagt.
71-74	Alarmen går. Og går. Og går. Og går.
75-78	Et av gislene er en selvmordsbomber. På oppdrag.
79-82	Det viser seg at de bankansatte er roboter.
83-86	To av gislene raner banken og ranerne.
87-90	Lekkasje i hovedvannrør.
91-94	Et tv-team er blant bankens kunder.
95-98	Et busslass japanske turister ankommer banken. Evt. de er i kjelleren når ranet starter.
99-100	Banken er uvitende del av C.I.A.s utprøving av et nytt luftbåret hallucinogen. Utprøvingen er tidsinnstilt og slippes nu.

1T6 Hva kan gå galt?	
Tabell 5 – Komplikasjoner, scene 3	1 Plutselig knuses flere vinduer i banken. Det klirrer metallisk i gulvet når flere beholdere blir kastet inn. En giftig gass-sky dekker rommet.
	2 Plutselig stormer 11 S.W.A.T.-medlemmer inn i lokalet. Bevæpnet til tennene.
	3 Plutselig ankommer en enslig, uniformert, men ubevæpnet, politimann banken og sier: «Dere er arrestert!»
	4 Plutselig ankommer en enslig, sivil politimann med en diger .45 magnum revolver og i beste «Dirty Harry»-stil sier: «Føler du deg heldig, kudd!» Dirty Harry Theme av Lalo Schiffrin er valgfritt.
	5 Plutselig stopper en minibuss på fortauet utenfor. Sjåføren med «Ole's Autorast»-caps kommer inn i banken og sier: «To til Gardemoen?»
	6 Plutselig åpnes en dør inne i banken. Denne har hittil vært skjult. En slesk mann i hvit dress med flippeskjegg stiger ut av døren. Tynne virvler av hvit røyk følger ham langs bakken. Han sier: "Følg meg, hvis dere vil overleve!"

1T6 Hvordan gikk det?	
Tabell 6- Prospektiv scene	1 Du mistet pengene i løpet av den første uken.
	2 Du befinner deg i en bank med ladd våpen. Igjen.
	3 Pengene er borte, men du har allerede kjøpt alt du trenger.
	4 Du har penger igjen, men mangler skaplass.
	5 Du har doblet pengene, men du vet at noen vet at dette ikke er rene penger.
	6 Du er, som eneste kvinne, på lista over verdens 50 mest innflytelsesrike personer i verden.