

Beistet

Risk runde 4 kandidat 9

Introduksjon:

Den mektige alven Vigolan sparket ned døren. Bak ham sto dvergen Dorad og gjorde seg klar å slenge en velvalgt magi inn for å ta seg av en ny gjeng med groteske monster. Men synet som møtte dem fikk ham fort på andre tanker. Endelig var de der. Hulens hjerte. Og i midten av det var vesenet de ble godt betalt for å skulle befri de herjede landsbyene rundt fra. Et beist av et kaliber ord ikke kan beskrive tårnet forran dem. Begge de to herdede heltene stilte seg i kamp posisjon. Dette ville bli noen harde minutter. Men med deres erfaring var det ingen av dem som var et øyeblikk i tvil om at de ville gå seirende ut.

Velkommen til Beistet. Dette er et spill for 2 personer. Det skiller seg litt fra tradisjonelle spill med at her er det ikke vinnere eller tapere. Hovedmålet i spillet er å ha det gøy, og å more hverandre. Det kunne kanskje være mulig å bli forledet til å tro noe annet når dere lenger ned ser at spillet inkluderer et poengsystem. Jeg vil ta denne mulige missforståelsen ved roten med det samme, da å spille basert på den ville fort ødelegge morroa for dere begge. Denne poengsummen gir først mening om dere spiller mer en ett spill. Da vil dere kunne ha som utfordring å prøve å øke poengsummen deres i forhold til hva dere selv fikk i tidligere spill. Å prøve å sammenligne poengsummene deres mot hverandre er derimot meningsløst. Poengsystemet er altså ikke der for å avgjøre vinner eller taper. Det er med rett og slett fordi enkelte synes det er trivelig å kunne forholde seg til en enkel verdi på egen prestasjon. Om du ikke er blant dem, så trenger du rett og slett ikke legge noe serlig vekt på de reglene, og heller nyte resten av det spillet har å by på.

Om dere nå finner frem en terning og noen skrivesaker er dere faktisk klare til å kunne begynne spillet! Om dere mangler en av disse tingene så kan det fortsatt være råd. På slutten av disse reglene er det noen ideer til andre ting som kan brukes i stedet. Det kan også være lurt å nå sjekke de siste sidene her. Der er endel tabeller, og et eksempel rolle ark som det vil bli referert flittig til senere. Ikke les disse, bare sørg for at dere har oversikt over hvor de er. Resten av reglene er bygget opp slik at dere kan lese dem mens dere spiller. Alt dere trenger å gjøre og tenke på er beskrevet punkt for punkt.

Rollelagning:

I dette spillet kontrollerer dere Vigolan og Doran. To eventyreriske sjeler som har viet livet til å rense gamle gruver for fæle monster som har brukt dem som base for å terrorisere områdene rundt. Hver av dere får bare kontrollere en av disse rollefigurene. Bli enig om hvem som styrer hvem. Om dere ikke blir enige spill papir-saks-sten intill en vinner. Vinneren får velge hvilken han vil ha kontrollen over.

Som det kommer frem av introduksjonsteksten er Vigolan en alv med betraktelige fysiske evner. Doran derimot er en dverg som har fokusert tid og krefter på å lære om magiens mysterier. Men dette trenger ikke si så mye om personligheten deres. Begge skal nå kaste terningen to ganger, og konsultere tabellen som har kolonne med personligheter. Finn raden som tilsvare terningkastet deres. Se i kolonnen for personlighet. Rollen dere spiller har dette personlighetstrekket. Noter navnet på rollen din, og personlighetstrekket som du fikk (følg mønsteret på rollearket bakerst, eller bruk en kopi av det). Gjenta dette (kast og notering), intill begge to har fått to personlighetstrekk. Får dere samme resultat to ganger betyr det at dette personlighetstrekket er veldig påfallende for rollen.

Vigoland har spesiell trening. Han mestrer endel av kampkunsten som få andre. Den som kontrollerer Vigoland kaster terningen 2 ganger, og på tilsvarende måte som for personlighet finner resultatet i kolonnen for spesielle ferdigheter. Dette er beskrivelse av handlinger som Vigolan kan

gjøre umenneskelig godt. Noe som passer ham bra siden han tross alt er en Alv. Noter ned, og gjenta prosessen til Vigoland har fått tre forskjellige spesielle ferdigheter.

Doran har trent seg i de fleste av magiens disipliner. Men det er endel disipliner han har fokusert mer på enn andre. Og dermed er det disse han typisk faller tilbake på når han møter hard motstand av den typen som utfordrer ham nå. I likhet med spilleren til Vigoland skal spilleren til Doran kaste for å finne ut hvilke dette er. De mulige resultatene står i kolonnen for Magi Spesialiseringer. Fortsett frem til Doran har fått tre forskjellige disipliner.

Både Vigoland og Doran er vel utstyrt med alt det en eventyrer med vettet i behold ville bragt med seg til farlige plasser. Men på sine tidligere eventyr har dette paret også fått samlet seg opp endel utstyr utenom det vanlige. Og gjett hva? For å finne ut nøyaktig hva dette er så skal dere igjen kaste på en tabell. Denne gangen er det utstyrs-kolonnen dere skal se på. Merk at denne finner dere i en annen tabell enn den dere har kastet på til nå. Kast frem to gjenstander hver, deretter fordeler dere tingene som dere selv vil utover Doran og Vigoland. Om dere er uenig om hvem som skal få hva, bruk papir-saks-sten til å avgjøre konflikten ting for ting. Noter ned tingene under navnet på personen som har den.

Synes dere at dette virker som et kjedelig spill som bare går ut på å kaste masse terninger, og titte i tabeller? Ta det med ro, det er bare et par ganger til nå, så går spillet inn i en ny fase der det blir mindre av dette. Faktisk så kan dere om dere spiller flere ganger velge å hoppe direkte til dette punktet, å bare bruke Doran og Vigoland slik de er nå. Dette kan være intressant, da det åpner for muligheten å utvikle personene over flere spill på en helt annen måte enn hva man kan få til om dere kaster på nytt for egenskapene og tingene deres hver gang.

Spillstart:

Nå vet dere nemlig det dere trenger å vite om våre to helter Doran og Vigoland. De har sletet seg dypt inn i glemte gruvesjakter. Overvunnet monster, unvekete dødelige feller og kommet seg forbi de verste hindringer. Nå har de endelig nådd bestemmelsestedet sitt. Rommet de kommer inn i når handlingen i vår fortelling starter skiller seg ganske grovt ut fra resten av graven med sine vinglete ganger og bratte sjakter. I stedet foregår vår episke kamp i en sal som kunne vært hentet ut fra en hvilken som helst kongsgård laget av en artitekt med snodig sans for sten uten vinduer. Innredningen er derimot heller sparsom, og alle objekter av særlig interesse for kampen finner dere ved å kaste på tabel for siste gang før beistet gjør sitt første trekk. Finn kolonnen med inventar, og kast en gang vær for å finne hvilke to vesentlige ting befinner seg i rommet.

Doran og Vigoland bruker litt tid på å skaffe seg en viss oversikt over den kommende slagmarken. Kanskje for mye tid. For beistet har lagt merke til dem. Og før de rekker å reagere har han brukt en av sine mange muligheter for å gjøre livet surt for dem. Nå begynner hoveddelen av spillet. Det vil vare endel runder, hver runde begynner fra dette punktet. Og fra nå av skal alle terningkast slik at dere kaster annenhver gang. Om dere ikke greier å bli enige om hvem som skal begynne, bruk papir-saks-sten.

Runden:

Og som selve spillet starter med terningkasting gjør hver runde det også. Kast terningen en gang. Dersom det ikke viser 5 eller 6 kast terningen en gang til, og konsulter kolonnen merket monsterhandling (i den siste tabellen) på vanlig måte. Er det 5 eller 6 skal dere derimot kaste mot en annen tabell. Dersom det ble en 5-er skal en kaste på kolonnen for Spesielle ferdigheter. Spilleren som kontrollerer Doran skal så kort beksrive en handling beistet gjør som involverer bruk av den egenskapen. Dersom det derimot ble 6 så er det kolonnen for Magi spesialisering som skal brukes. I dette tilfellet er det spilleren til Vigoland som beskriver hvordan beistet skaper trussel ved hjelp av

den magi-disiplinen som kom frem. Disse beskrivelsene skal være korte, ikke stort lenger enn de beskrivelsene dere kan finne i tabellen over monsterhandlinger.

Dario og Vigoland er godt trente og reagerer lynraskt på den nye trusselen. Spill stein saks papir. Den som vinner starter runden. Merk at her er det ikke snakk om å prøve å løse uenighet; dere skal spille om å begynne.

Og nå har vi endelig kommet til kjernen i spillet. Om dere spiller nå, og leser reglene fortløpende som dere spiller, så ta dere litt tid til å lese gjennom de neste tre avnittene. Den som starter skal beskrive hvordan rollen han kontrollerer håndterer den situasjonen han nå står i. Men det skal være noe mer enn bare «Dario dukker unna slaget, og slenger en ildkule på beistet». Utbroder! Fortell så kult, og detaljert du bare kan om hvordan Dario forsvinner i en røksky, dukker opp bak flygelet, samler flammer fra faklene som henger rundt, fokuserer det til en lysende kule som han kaster i veggen akkurat slik at den spretter på beistet og omhyller den i ild.

Dere står utrolig fritt til hva dere kan fortelle. Dere kan beskrive alt mulig dere vil at rollene deres skal gjøre og utfallet av dem. Men i tillegg kan dere også beskrive de tingene som er i og rundt rommet som gjør handlingene til rollene mulig, så lenge det ikke direkte motsier noe som er blitt beksrevet før. For eksempel, vil du at det skal være et hemmelig rom bak de store bokhyllene? Ikke noe problem, bare beskriv hvordan Dario plukker ut en bok, og plutselig svinger hele hylla til side. Det du derimot ikke kan beskrive er noe som helst som angår rollen medspilleren din kontrollerer, eller beistet. Eksempler på ting du ikke kan si er da: «Doran griper tak i den stilige frakken til Vigoland» (Om du spiller Vigoland har du da beskrevet en handling til Doran, mens om du spiller Doran har du beskrevet en handling med noe som tilhører Vigolan) og «Vigolan kjører sverdet i beistet så det dør». (Det første kan spilleren til Vigoland si. Det som er underderstreket sier derimot noe ganske konkret om hva som er effekten på beistet).

Ideer til spørsmål å prøve å besvare som kan være med på å gjøre det du forteller interessant å stilig: Hva sier rollen din? Hva tenker rollen din? Hvorfor gjør han som han gjør? Kan han bruke noen av tingene sine? Kan jeg bruke noen av personlighetstrekkene til rollen her?

Medspilleren din kan når som helst kreve at du avslutter tvert. Men det er god folkeskikk å gi en lett advarsel først.

Nå er vi endelig til den delen som involverer poeng, som nevnt innledningen. Den som ikke nettopp beskrev en handling gir det han nettopp hørte en poengsum fra 1 til 5. Kriteriene for å gi høy poengsum her helt opp til poeng-giveren, og er dermed helt subjektivt. Husk at dette ikke er noen konkurranse, så du trenger ikke bekymre deg for å gi høy poengsum med det i tankene at da «slår» medspilleren din deg. Da dette rett og slett ikke er tilfelle (poengsummene deres er helt uavhengige av hverandre). For hvert poeng over 1 du gir må du gi en begrunnelse for å gi det poenget. Den som får poenget kan velge å ikke ta det imot dersom han mener begrunnelsen ikke er god nok.

Etter at alle eventuelle begrunnelser er gitt kan den som nettopp beskrev komme med forslag til ting i beskrivelsen sin som han føler fortjener poeng. Disse forslagene må bli gitt ett og ett, og poenggiveren kan enten si «ja», hvorpå det blir tildelt et poeng, eller «nei». Straks poenggiveren sier nei til et forslag, så kan ikke beskriveren komme med flere forslag. Maksimalt antall poeng en spiller kan få i en runde er 10. Noter ned hvor mange poeng du har, eller hold styr på det på en annen måte.

Nå er det den andre spilleren som skal beskrive hva sin rolle gjør. Dette fungerer helt på samme måte som da den første rollen beskrev sin handling, med en interessant, og en viktig forskjell. Den interessante forskjellen er at nå kan spilleren beskrive ting som involverer den andre rollen på en mer

direkte måte; nemlig ved å basere seg på hva den andre spilleren allerede har beskrevet at sin rolle har gjort. Den viktige forskjellen er at beksrivelsen må stoppe akkurat der i handlingen som den forrige spillerens beskrivelse stoppet. Den spilleren som bare hører på kan også her kreve stopp. Da antar en at det bare ikke skjedde noe mer nevneverdig fra kravet blir lagt frem i handlingen, til det punktet der første-spilleren avsluttet sin beretning.

Nå følger en ny poeng-fase. Denne fungerer helt som den forrige, med det unntaket at det nå er andrespilleren som skal få poeng av den første.

Og nå har vi kommet til siste fase i spillet: Avgjør om dere skal avslutte spillet. Om begge sier ja, eller en har sagt ja to ganger på rad, så avslutter dere spillet. Ellers starter dere en ny runde. Monsteret gjør en ny manøver, og rollene fortsetter sitt iherdige forsøk på å få has på den. Husk at det går alltid an å fortsette spillet her. Beistet er en virkelig formidabel motstander, så uansett hva slags heksekunst rollene bruker mot ham så er det mulig det klarer seg. Taket raser i hodet på ham? Ikke noe problem: Kjempepropellen han har på hodet slenger bort stenene over ham og han letter av ut av ruinene av kammerset (eller noe annet fancy dere kommer på). For å la kampen få utvikle seg anbefaler jeg å kjøre minst 4 runder.

Men rollene er enda mer formidable, og når dere endelig velger å avslutte spillet, så har de funnet sjakktrekket som skal til for å bringe beistet ned. Landet er igjen trygt! Og våre to helter vandrer ned i solnedgangen på jakt etter nye gruver, med nye beist.

Og til slutt, om du har lyst: Del poengsummen din på antall runder dere spilte. Dette tallet kan til en viss grad sammenlignes opp mot de tilsvarende tallene du har fått når du har spillt med samme medspiller, eller tall som du får i fremtidige spillinger med samme medspiller. Sammenligningen blir enda bedre dersom dere spiller med de samme rollene flere ganger.

Mangler terning?

Det går an å bruke kort i stedet. Sorter ut bildekortene (knekt, dame, konge), del i røde og sorte kort. Bruk følgende nøkkel: ruter og kløver knekt = 1, ruter og kløver dame = 2, ruter og kløver konge = 3, hjerter og spar knekt = 4, hjerter og spar dame = 5 og hjerter og spar konge = 6. I stedet for å kaste en terning, trekk et kort fra en av bunkene. Om du skal finne tabell-resultat kan du da trekke et rødt og et svart kort, og la det røde representere første kast, og det svarte andre kast.

Resursrik?

Om du har mye tid og resurser til overs kan du lage et kort for hver personlighet, spesiell ferdighet, magispesialisering, utstyr, inventar, og monsterhandling. Trekk et av disse i stedet for å kaste på tabell. Da kan dere også beholde kortene som beskriver rollene deres i stedet for å notere det ned.

Kreativ?

Føl dere fri til å forandre på innholdet i tabellene som følger med dette spillet så mye dere vil. Grunnmekanikken forblir den samme.

Holde styr på poeng?

Det finnes mange andre måter å holde styr på poeng på enn å notere dem. De fleste antageligvis bedre. Eksempler er poker-chips, posisjon på stigespill brett, fyrstikker og monopol penger (delt på 100)

Forstår ikke?

Er det noen ord dere ikke forstår i teksten, eller i tabellene er det bare å bli enige om hva dere vil at det skal bety. Ingen er ute etter å språkarrestere dere.

Første kast	Andre Kast	Personlighet	Spesielle ferdigheter	Magi spesialiseringer
1	1	Lat	Hopping	Ild
1	2	Arogant	Feller	Vann
1	3	Sta	Knusing	Luft
1	4	Selvsikker	Kasting	Jord
1	5	Forsiktig	Løping	Rom
1	6	Sløv	Gjemsel	Tid
2	1	Grådig	Ta dekning	Beskyttelse
2	2	Hjelpsom	Sjonglering	Angrep
2	3	Paranoid	Klatring	Hjelping
2	4	Sleip	Mekking	Forandring
2	5	Fryktløs	Taubruk	Skaping
2	6	Syngende	Ridning	Fjerning
3	1	Pyroman	Graving	Spådom
3	2	Høydeskrekk	Sansing	Illusjon
3	3	Usikker	Ubevepnet	Dyr
3	4	Humoristisk	Finting	Planter
3	5	Lesehest	Sprenging	Monster
3	6	Komanderende	Balistikk	Mennesker
4	1	Konkurerende	Taktikk	Følelser
4	2	Manipulerende	Spytting	Tanker
4	3	Følsom	Kutting	Kunskap
4	4	Glad	Stikking	Runer
4	5	Sur	Sverd	Transport
4	6	Trist	Økser	Meta-magi
5	1	Likegyldig	Klubber	Forbedring
5	2	Splittet	Spyd	Drikker
5	3	Pratsom	Buer	Energi
5	4	Tankefull	Kniver	Krystall-kule
5	5	Åndsfraværende	Hender	Rød
5	6	Fokusert	Føtter	Gul
6	1	Glup	Hode	Grønn
6	2	Energisk	Styrke	Blå
6	3	Avbalansert	Utholdenhet	Svart
6	4	Kul	Smidighet	Hvit
6	5	Eventyrisk	Regenerering	Gudommelig
6	6	Velg selv i tabell	Velg selv i tabell	Velg selv i tabell

Første kast	Andre Kast	Utstyr	Inventar
1	1	Alvetau	Flygel
1	2	Sammenleggbar stige	Fulle bokhyller
1	3	Rulleskøyter	Fylt skattekiste
1	4	Røyk-granater	Bur med mennesker
1	5	Hurtigvoksende gress-frø	Stor rød spak
1	6	Evigbrennende fakkel	Magisk speil
2	1	Talende sverd med humor	Pigger på veggene
2	2	Flygende tallerken	Velutstyrt våpenstativ
2	3	Rosa sky i bånd	Tau hengende fra taket
2	4	Lampe med ønskeløs ånd	Levende portretter
2	5	Flygende teppe	Ondt alter
2	6	Bunnløs sekk	Magisk fontene
3	1	3 meter stav	Pådekt langbord med stoler
3	2	Supereffektiv hakke	Innendørs skog
3	3	Hoppestokk	Usynlige skillevegger
3	4	Moderne mobiltelefon	Speil-labyrint
3	5	Sveitsisk lommekniv	Fullt utstyrt kjøkken
3	6	Portabel regnbue	Mekanisk orkester
4	1	Vannskapende høytrykkspyler	Hyller med skjellethoder
4	2	Lyssabel	Rader med statuer
4	3	Store markedsandeler i aksjer	Skrivebord fylt med papirer
4	4	Begrenset tidsmaskin	Signalklokker
4	5	Magisk kuleramme	Totempåle
4	6	Dragefell	Underjordisk innsjø
5	1	Jukseterninger	Alkemi-laboratorium
5	2	Fryseboks	Lavabekker
5	3	Tors hammer (stjålet)	Primitivt data-system
5	4	Mekanisk klokke	Lysende tråder i sikk-sakk mønster
5	5	Mareritt i boks	Farlig spindellev
5	6	Utømmelig kakeboks	Steinrøys
6	1	Magiforvrenger	Mykt gulv
6	2	Magisk robot	Himmelseng
6	3	Gallisk styrkedrikk	Profetiske veggmalier
6	4	Hologram-projektør	Vindeltrapp
6	5	Uknekkbare nøtter	Bunnløs brønn
6	6	Boks med kaos knapp	Teleportasjons sirkler

Første kast	Andre kast	Monsterhandlinger
1	1	Ruller rundt og veiver med tenner og klør
1	2	Utstråler giftig grønn tåke
1	3	Skyter et regn av pigger i alle retninger
1	4	Vekker noen av monstrene i gangen utenfor til live
1	5	Griper heltene med tentakler
1	6	Beistet forsvinner, og er ikke lenger å se!
2	1	Nytt inventar dukker opp, kast på inventar tabellen.
2	2	Fangarmer får tak i alle de spesielle gjenstandene til heltene
2	3	Beistet spiser våpenet til Vigolan
2	4	Beistet begynner å spise magi, ingenting virker på det.
2	5	Beistet gulper opp en bevistløs landsbyboer
2	6	Slim fra beistet dekker hele gulvet med gift
3	1	Beistet forhekser Doran til å bli vennlig innstilt i en runde
3	2	Beistet forhekser Vigolan til å bli vennlig innstilt i en runde
3	3	Et brøl gjør Doran og Vigoland døve i en runde
3	4	Kroppbytte: Doran får Vigolads kropp og omvendt.
3	5	En skjønnhet kommer og tigger om at beistet blir spart
3	6	Beistet begynner å skifte farge på en faretruende måte
4	1	En rival til heltene dukker opp, og prøver å drepe beistet før dem!
4	2	Flashback. I stedet for å sloss må dere beskrive for 1 år siden.
4	3	Beistet begynner å lyse kraftig, og blir umulig å se på.
4	4	Beistet spytter lim på gulvet der Vigoland og Doran står.
4	5	Beistet utløser alle fellene i rommet (og det er mange!)
4	6	Beistet deler seg i to mindre, men ellers indentiske kopier
5	1	Ferdighet
5	2	Ferdighet
5	3	Ferdighet
5	4	Ferdighet
5	5	Ferdighet
5	6	Ferdighet
6	1	Magi
6	2	Magi
6	3	Magi
6	4	Magi
6	5	Magi
6	6	Magi

Vigoland	Doran
Personlighet:	
Ferdigheter	Magispesialiteter
Utstyr:	
Poeng:	