

Clairvoyance

Et rollespill fra den andre siden.



Skrevet av Michael "Gorby" Sollien til R.I.S.K.

I mange drapssaker er det ikke nok bevismateriale til å finne de skyldig. Når Kripos har finkjemmet åstedet med sine kriminal tekniske metoder, og det fortsatt ikke finnes spor i saken, legges sakene bort og forblir uoppklarte. I en kjeller hos Kripos oppbevares hundretalls slike saker. Smerten til de pårørende forblir, og svarene finnes et sted, om ikke for det blotte øye – men det indre.

I et eget register finnes såkalte Paranormale glødepunkter – områder med stor paranormal aktivitet, hvor rastløse ånder har tatt bolig og ikke klarer å forlate. Mange av vår tids drapssaker har funnet sted ved disse paranormale glødepunktene, og gjør det mulig for spesielt begavede mennesker å finne svar i de dødes klagesang. En nylig død har vanskeligheter med å ta kontakt med vår verden, men de forlengst døde har lettere for å kommunisere, men er også mye mer aggressive. Når en ny sjel entrer deres domene, går det skjelvinger gjennom den åndelige kraften, og svarene bobler til overflaten.

For 5 år siden ble et nytt underorgan i Kripos dannet, skjult for offentligheten og også hemmelig for politiet generelt. Når pårørende ikke klarer å legge bortgangen til sine kjære bak seg, kan dette organet hjelpe mot en pris. Disse jobber på en helt annen måte og har en helt annen innfallsvinkel til drapssaker. De er såkalte ESP - agenter, også kalt klarsynte. Underorganet kalles Clairvoyance, og operer i det skjulte.

En klarsynt ser det vanlige folk har glemt i et samfunn hvor det spirituelle har blitt neglisjert til fordel for raske løsninger og et materialistisk liv. Klarsynte kan tune inn på den andre sidens bølgelengde og få kontakt med de døde sjelene som ikke finner hvile. Men de døde er ikke lette å forstå for de levende, og de stiller gjerne flere spørsmål enn de kommer med svar. Noen ganger er de døde så fortvilte at de tar bolig i kroppene til de klarsynte, og blir en trussel for deres liv og psyke. I enkelte sterkt paranormalt aktive åsteder kan disse spøkelsene materialisere seg og volde klarsynte stor harme.

Du er en slik agent og arbeider i et team som vier sitt liv til å løse gåtene ingen har klart å løse. Velkommen til Clairvoyance.

Å skape en ESP - agent

En klarsynt finner gjerne ut at de er annerledes enn sine venner i mørke perioder av livet, og det kommer gjerne som en sjokkerende og grusom opplevelse. Uten mulighet til å skru av sjelenes skrik mister mange forstanden og ender som mentalpasienter.

Velg navn, alder, kjønn, tidligere yrke og personlighet.

På rollearket kan du skrive inn disse mest grunnleggende fakta om karakteren.

En ESP - agent er gjerne fra 25 – 50 år gammel, da de gjerne er for umodne for den psykiske belastningen et slikt arbeid krever

under denne grensen, og for fysisk utslitte over denne grensen.

Agentens tidligere yrke bestemmer hvilke ferdigheter hun får utdelt senere i karakterskapelsen.

Under personlighet, skal det noteres noen stikkord for hvordan karakteren oppfører seg og ter seg. Dette er kun for rollespill hensyn, og har ikke noe påvirkning på regelsystemet. Dette skal kun noteres for å gi spilleren og spilleleder et redskap for å skape godt rollespill.

Eksempel på personlighet:

Høyt temperament, reagerer sterkt på kritikk, overlegen.

Bestem attributtene verdier

I Clairvoyance opererer vi med 3 verdier for å bestemme en karakters psykiske og fysiske styrker og svakheter. De tre attributtene er Kropp, sjel og moral.

Kropp bestemmer agentens styrke og hurtighet.

Sjel bestemmer agentens intelligens, kløkt og visdom.

Moral bestemmer agentens mot, selvsikkerhet, lojalitet og evne til å stå imot fristelse.

Hvert attributt har en grad fra 1 til 10, som viser hvor sterk karakteren er i det respektive attributtet. Spilleren får 15 poeng å dele ut på attributtene, og må ha minst et poeng plassert i hvert.

Attributtene vil forandre seg under spilling, men den opprinnelige summen vil kun forandres ved hjelp av erfaring eller permanent skade. Så det er viktig å skrive opp attributtene poeng på begge sider av skråstreken på rollearket.

Bestem yrkesferdigheter

Alle ESP - agenter har tidligere hatt et annet geskjeft enn å jage spøkelser. Spillelederen skal nå bestemme sammen med spilleren 5 ferdigheter som karakteren har fått gjennom arbeidslivet eller livets skole. Ved å sjekke hva spilleren har valgt som tidligere yrke, kan han lettere vurdere hva disse ferdighetene kan være. Spillelederen og spilleren kan selv velge ut fra fantasien hva dette skal være. Disse ferdighetene gir pluss til attributtene når de brukes.

Når spillelederen og spilleren har blitt enige om hva slags ferdigheter dette er, skal spilleren bestemme hvilke bonuser han vil gi til hver av dem. To av ferdighetene skal ha +1 bonus, 2 skal ha +2 og en skal ha +3.

F. eks: Vidar har skapt en karakter ved navn Jacques Delacroix og har bestemt at han er en tidligere poet. Spillelederen foreslår følgende ferdigheter:

Sosialisere, dikte, kjøpslå, etikett og tale.

Vidar synes disse ferdighetene passet perfekt, og deler da ut +1 bonusene sine på sosialisere og kjøpslå. Hans to +2 bonuser deler han ut til etikett og tale, mens hans +3 bonus går til dikte.

Bestem agentferdigheter

Under hard trening hos Kripos får agentene utviklet seg i noen egne ferdigheter. De får grunnleggende politi og etterforsker utdanning, men ikke en langvarig politiutdanning.

Ferdighetene de lærer er: Skytevåpen, etterforske og nærkamp.

Her får spilleren velge en ferdighet som skal ha +1, en som skal ha +2, og en som skal ha +3.

Regn ut ESP

ESP bestemmer agentens evne til å koble seg til de åndelige frekvensene, og se gjennom virkelighetens slør.

ESP regnes ut ved å legge sammen attributtene kropp og sjel.

Som attributtene vil ESP forandre seg under spill, men den opprinnelige scoren vil holde seg nokså stabilt. Husk å skrive denne summen bak og foran skråstreken.

Andre detaljer

Her kan du skrive hva du selv ønsker av tilleggsopplysninger. Det kan være små detaljer om væremåte og klessmak til vaner og uvaner. Prøv å gjøre rollen din så komplett som mulig. Da vil du trives bedre med rollen også mange spill fremover.

Systemet

I Clairvoyance brukes det ett lett system for å finne ut om en handling lykkes eller ikke. Du

trenger kun en tolvsidet terning i spillet, alle andre kan du la være i terningboksen.

Når en spiller vil foreta seg en handling, velger spillelederen et attributt som passer til handlingen. Spilleren kaster så terningen, og lykkes dersom den lander likt eller under attributtets verdi.

Av og til vil handlingene være ekstra vanskelige eller lette, og da kan spillelederen legge en bonus eller hindring på rollens attributt. En hindring har en minus verdi, som gjør det vanskeligere for spilleren å kaste lavt nok, og en bonus har en pluss verdi og gjør det lettere. Denne modifikasjonen skal legges på attributtet og ikke på selve terningkastet. Et attributt kan aldri reduseres til mindre enn 1, eller overstige 12 før et kast.

Noen ganger blir handlingen målt mot en annens attributt, f. eks mot et spøkelsets. Da blir bonusen eller hindringen på kastet, differansen mellom deltakernes attributter. Om det blir en minus eller pluss verdi bestemmes om spilleren er kraftigere (en bonus) eller svakere (en hindring) i attributtet enn sin motpart. En bonus eller hindring kan aldri være større enn 5 i verken positiv eller negativ retning.

F. eks: Vidar skal prøve å slå den maskerte mannen med spaden. Da må Vidar kaste sin karakters kropp mot motstanderens kropp. Vidars karakters kropp-verdi er 6, mens motstanderens er 8. Differansen mellom de to er 2 over, og det gir Vidar en - 2 på kropp i dette kastet.

OBS: Hindring eller bonus skal ikke påføres terningkastet men attributtet. Dette er meget viktig siden det er om å gjøre å kaste lavest mulig.

Attributtene bruk

Attributtene brukes når det oppstår situasjoner som det kan være en risiko for å misslykkes. Dette kan være når en rolle vil liste seg uten å bli sett (kropp), eller lete opp en viktig bok på et bibliotek (sjel) eller unngå å løpe i vill panikk fra et spøkelse (moral).

Å miste attributt poeng

Under spilling kan attributtene senkes pga. hendelser som oppstår. Under spilling er det alltid den nåværende verdien som skal brukes og den skal alltid skrives til venstre for skråstreken på rollearket, mens den opprinnelige skal stå til høyre. Attributtverdiene vil gå tilbake til normal verdi ved episodens slutt.

Det er opp til Spillelederen om han vil senke attributtene til en rolle, og kan gjøre det hvis det oppstår en situasjon hvor det passer.

F. eks: Vidar har drukket seg full på brennevin. Siden han er nokså omtåket bestemmer SL at Vidar får - 2 på sjel inntil han blir edru igjen.

Ferdigheter

Ferdigheter gir rollen pluss når de kan tas i bruk i spillet. Hvis en rolle har ferdigheten etterforske, og skal etterforske under spillet, vil han kunne legge til bonusen i disse handlingene knyttet til ferdigheten.

Kamp

I de tilfellene hvor kamp oppstår i Clairvoyance løses dette ved at den som angriper kaster rollens "kropp" (+ nærkamp eller skytevåpen) mot motstanderens "kropp" (+ nærkamp eller skytevåpen) for å finne ut om angrepet treffer. Dersom dette kastet lykkes har man klart å skade motstanderen.

Skaden man gir avhenger av hva slags våpen eller angrep som blir brukt. Denne skaden trekkes fra på motstanderens "kropp". Dersom "kropp" når 0, er motstanderen død.

Dersom det oppstår kamp mellom en agent og et spøkelse i åndeverdenen vil ESP erstatte kropp når man mottar skade. Ender man opp med 0 i ESP mens man er i åndeverdenen er sjelen tapt, og rollen død. Skaden rollen påfører spøkelser trekkes fra deres pasjon, som blir forklart senere i dokumentet.

Skade tabell	
Pistol	5
Kniv	3
Lommelykt	2
Slag	2
Spark	3

Hvordan spilles Clairvoyance?

Clairvoyance er et oppdragsbasert rollespill, og vil nesten uten unntak starte med at rollene får et oppdrag å utføre av sin overordnede. Siden spillet er sentrert rundt sakene rollene får i oppdrag, kan Clairvoyance lett spilles som et

spill uten en reel kampanje – mer som enkeltstående episoder. Hvis man ønsker en kampanje, er det mange andre ting som må taes i betraktning.



Kampanje

I en Clairvoyance kampanje vil det være noen sentrale temaer som går igjen.

- Clairvoyance teamet mottar mye skepsis fra de i polititet som vet om dem, og blir sett på som en "freak-squad" av de fleste.
- Ved å skape gode biroller til kampanjen, som f. eks sjefen for Clairvoyance teamet, og agentenes familie og venner, vil du kunne skape en god kampanje med mye dilemmaer og prøvelser.
- Livet som klarsynt kan gjøre en person meget frynsete psykisk, og dette kan gi konsekvenser ovenfor de andre i teamet, og mot familien og venner. Her er det mye å spille på.

Hvordan skape en episode

Dette rollespillet går ut på å løse mordgåter, så din jobb som

Spilleleder blir å lage en mordgåte for spillerne å løse. Det lønner seg å gå metodisk frem når man lager en mordgåte. Derfor bør man tidlig finne ut hvem som har tatt livet av offeret, og i så fall hvordan det ble begått. Detaljer i så stor grad at du som SL føler du har svar på det meste rundt selve drapet og etterforskningen. Deretter bør du bestemme hva spillerne vet ved starten av episoden. Denne informasjonen vil være innholdet i saksrapporten.

Saksrapporten

Alle drapssaker har en rapport som inneholder alle innsamlede fakta om den respektive saken. Det er veldig nyttig for spillerne og stemningen om SL har laget en oversikt over den tidligere etterforskningen som har blitt foretatt. En slik rapport er ofte på hundrevis av sider, men det kan man ikke kreve av SL å skrive. I stedet bør hun skrive maks en A4 side med de viktigste punktene.

Overblikk over saken

Her bør SL skrive dato, klokkeslett og hvor liket ble funnet. Her bør det stå hvordan liket ble funnet, og eventuelt hvem som fant liket.

Mistenkte, vitner og forklaringer

Navnet på vitner og mistenkte bør nevnes her, og korte referat av deres forklaringer. Disse bør være så formelle som mulig, slik at ikke spillerne mistenker noen med en gang, dersom det ikke er meningen.

Hvis disse personene er å få tak i ved nåværende tidspunkt bør SL ha de klare som biroller.

Bevismateriale

Hvis noe bevismateriale har blitt sanket, bør det være en oversikt over hvert enkelt funn. Mye bevismateriale kan være DNA funn, og kan spores til mistenkte.

Alle ESP agenter får tilgang til bevismateriale hvis ønskelig for å foreta psykometri avlesninger av dem. Mer om det senere.

Levende biroller

Vitner og mistenkte, samt familie av den avdøde bør forhåndsplanlegges. De kan skapes på samme måten som karakterene hvis det er tenkbart at spillerne vil komme i konfrontasjon med dem enten mentalt eller fysisk. Det er mye viktigere å få ned stikkord om hva de vet om drapssaken og den avdøde. Hvilke motiver har de? Hva skjuler de, og hvorfor? Jo flere slike spørsmål du har svar på, jo bedre rustet er du på å gi spillerne en god utfordring.

Døde biroller

Ved åstedet er det ikke bare offeret i drapssaken som hjemsøker. Grunnen til at Clairvoyance teamet blir satt på saken er at det er andre fortvilte sjeler som har sin eiendom her. De kan ha dødd for århundre siden eller nylig som ti år siden. Noe binder disse spøkelsene til stedet – noe uoppgjort.

Hvordan skape et spøkelse

Spøkelse er et kjent fenomen som mange hevder å ha sett eller i det minste hørt historier om.

Spøkelse er sjelene til de ulykkelige døde, som ikke har klart å krysse over til den andre siden, men i stedet hjemsøker og skremmer de som våger å entre deres domene. De kan sees som små glimt i øyekroken, en skygge som ikke skal være der, eller som en uklarhet i fotografier. Metodene deres varierer, men de har til felles at de ikke har en solid form, og kan ikke på vanlig vis gjøre mennesker harme.

Et spøkelse har alle attributtene til en ESP agent og skapes på samme måte. De får ikke tilgang til agentferdigheter, men kan ha lært tilsvarende ferdigheter fra et tidligere yrke.

Alle spøkelse har et eget trekk kalt pasjon. Når du skaper et spøkelse bytter du ut ESP med Pasjon. Dette brukes for å måle spøkelsets intensivitet, og kan godt sammenlignes med agentenes ESP trekk.

Pasjon	Type
0 - 10	Gjenferd
11 - 15	Bankeånd
16 - 20	Fantom

Pasjon regnes ut ved å legge sammen kropp og sjel attributtene.

Dersom spøkelsets pasjon ender på 0 under spilling fordufter spøkelsset, og vil først komme tilbake hvis spillelederen ønsker det.

Spøkelsets type

Det finnes forskjellige typer spøkelse, og det bestemmes ofte av hvor mye pasjon de har. Et spøkelse med 10 - 15 i pasjon, er gjerne en bankeånd eller poltergeist. Et spøkelse under 10 er ofte et vanlig gjenferd, som hjemsøker, men ikke prøver å

skade mennesker. Når pasjonen er meget høy, som 18-20 kan det være snakk om et fantom. Disse spøkelsene er spesielt farlige, siden de kan ta solid form og skade agentene fysisk.

Gjenferd

Disse rastløse døde er gjerne det vi forbinder med spøkelsener. Når de synes er det som skygger og glimt i øyekroken. De volder så å si aldri skade, og bruker kun sin evne til å skremme vannet av mennesker som angrep.

Hvordan kommuniserer døde sjeler

De døde ønsker å være i fred, og agentenes tilstedeværelse er ikke ønskelig. De vil prøve etter beste evne å skremme og plage, men har vanligvis ikke den fysiske styrken til å drive dem bort.

Spøkelsener vet ikke at de er døde, og ser ting slik de ønsker å se dem. De kan se andre døde, men kommuniserer sjelden med dem. De er klar over at en ny sjel har tatt bolig i området, men vet ofte lite om dem og ønsker bare at de

Dødsår	Kommunikasjonsevne
1980 - nå	Vil ikke være klar over agentenes tilstedeværelse unntatt i ekstreme tilfeller. Kan ikke snakke eller bruke kroppsspråk. I ytterste tilfeller kan de bruke symbolikk i hjemmsøking.
1950 - 1979	Vil være klare over agentenes tilstedeværelse og deres evner. Vil ikke kunne tale til agentene men kan bruke symbolikk og kroppsspråk, men gjerne kryptert som gåter.
1946 - 1949	De vet straks hva agentene er, og vil prøve å jage de bort etter beste evne. De kan bruke enkle skriftlige meldinger i hjemmsøkingen deres, og kan ofte være plageånd.
1940 - 1945	Under andre verdenskrig var underverdenen spesielt plaget med rastløse sjeler, og det har satt spor i de fleste spøkelsener fra denne tiden. De er veldig aggressive i sin væremåte, og vil bruke all sin makt på å jage agentene fra området. Nesten alle disse manifesterer seg som plageånd.
1900 - 1939	Disse skrømtene har vært plaget nesten et helt århundre og det har gitt dem kommunikasjonsevner i form av hvisking og skrift på dugg. Adferden kan variere fra vennlig til fiendtlig ettersom hvordan agentene oppfører seg.
Før 1900	Disse åndene har en god utviklet kommunikasjon, men er også mye mer fiendtlige mot de besøkende. De kan ta bolig i agentene og materialisere seg og volde skade om nødvendig. Selv om de kan kommunisere som vanlige mennesker, vil de snakke på en gåtefull måte, og gi agentene hodepine av sitt babbel.

Bankeånd/Poltergeist

En bankeånd eller poltergeist er et rasende spøkelse, som har evnen til å angripe mennesker med objekter den har tilgang til, som f. eks. kjøkkenutstyr og møbler.

Fantom

Fantom er døde sjeler som er så aggressive at de er en trussel for menneskers liv og helse. De kan ta fysisk form, og fremstå som onde skikkelser i svart.

skal forlate området.

Spøkelsers kommunikasjonsevne varierer etter hvor lenge de har vært døde. Konsulter denne tabellen når du lager døde biroller:

Spøkelsets historie

Ved å gi den døde birollen en solid bakgrunnshistorie, kan du som spilleleder lettere rollespille dens reaksjoner og kommunikasjon med rollene. Tenk på følgende:

1. Hva slags liv levde den døde?
2. Hvordan oppførte hun seg mot sine medmennesker?
3. Hvilken stilling i samfunnet hadde hun?
4. Hvordan døde hun, og hvem drepte henne?
5. Hva holder henne fanget i vår virkelighet?
6. Har hun relevans til drapssaken.
7. Hva vet hun om den avdøde?
8. Hva vet hun om drapsmannen?
9. Hvordan hjemsøker hun området?
10. Hva slags forhold har hun til de andre skrømtene i området?



I Clairvoyance er spøkelsene de viktigste birollene, og det er viktig å gi dem så mye kjøtt på bena som mulig. Det er gjennom spøkelsene rollene får sporene de skal etterforske, og deres verktøy for oppklaring av saken.

Hjemsøking

Hvert spøkelse har forskjellige måter å hjemsøke på. Noen lar det knirke i gangene, andre bruker mer kompliserte metoder. Noen kan synes i speil, mens andre stirrer rett på deg mens han hvisker: *"Kom deg ut av huset mitt, inntrenger."*

Her kan du ta i bruk alle triksene i boka for å gjøre Clairvoyance til en

spennende og skremmende opplevelse. Ofte er det subtile mye mer effektivt enn det overdrevne. Skrift på speilet er mye mer guffent enn tentakler og blodbad.

Hjemsøking tar ofte form av at scener med tilknytning til spøkelsets drap blir spilt ut foran agentene.

F. eks: Dere hører noen som gurgler akkurat som om de blir kvalt. Dere tror det kommer fra badet, siden damp begynner å sive ut fra under døren. Men døren er låst, og vil ikke åpne uansett hvor hardt dere prøver. Straks gurglingen opphører, er døren åpen. Til deres forskrekkelse er det ikke bløtt i badekaret, men noen har skrevet i duggen på speilet: *"Han tok meg til låven. Dere finner meg der."*

Spøkelsenes evner

De døde har egne evner som de bruker mot agentene. Skrømtene er ofte slue og ønsker å sette etterforskerne opp mot hverandre, slik at de kan se på at de ødelegger seg selv. Man kan ikke kartlegge alle metoder de døde bruker mot agentene, men her er noen forslag:

Besettelse

Kast: spøkelsets "sjel" mot agentens "sjel".

Pasjons kostnad: 5

Den døde prøver å ta kontroll over agentens sinn. Hvis kastet lykkes, har nå spillelederen kontroll over agenten, og spiller han som om det skulle være spøkelset. Dette kan være en svært farlig situasjon for

rollene, og et stort dilemma om de skal angripe tilbake eller ikke.

Forderve sinn

Kast: Spøkelsets "moral" mot rollens moral.

Pasjons kostnad: 3

Ved å legge inn forslag i agentens sinn, kan spøkelset få agenten til å tenke fæle tanker om sine kolleger. Hvis kastet lykkes, kan spillelederen gi spilleren noen stikkord om hva han føler mot de andre. F. eks:

"Du synes Nicholas tar for mye styringa, og synes han bør skjerpe seg."

For hver gang et spøkelse prøver å forderve sinnet på denne måten, mister agenten et midlertidig poeng i moral.

Spilleren kan kaste et sjel kast mot spøkelsets sjel for å oppdage at han har blitt påvirket, og da vil effekten forsvinne.



Psi evner

Alle klarsynte har evner som vanlige mennesker ikke har tilgang til. Disse evnene gjør det mulig for de klarsynte å lese energien som de rastløse sjelene avgir, se de døde klarere og forstå deres smerte.

For å bruke en evne må spilleren kaste under rollens sjel. Evnens varighet står beskrevet under.

Under evnenes tittel står det en hindring og en ESP kostnad. ESP kostnaden er hvor mange poeng agenten må bruke for å bruke evnen, mens hindring sier hvor mye han må trekke fra sjel kastet for å lykkes i å bruke evnen.

Lese tanker

Hindring: 1 til 3

ESP kostnad: 2 poeng

Ved et vellykket kast med denne evnen, kan agenten lese en persons

tanker. Agenten kan kun lese nåværende tanker, ikke tanker fra fortiden. Hindringen på kastet varierer ettersom hvor mottagelig offeret er for evnen. En vennlig person vil være mye lettere å lese enn en med negativ holdning. Et spøkelse er det vanskeligere å lese, så her får agenten en -3 på forsøket.

Psykometri

Hindring: - 1

ESP kostnad: varierer

Ved å ta på et objekt kan agenten lese av informasjon om personer som har hatt tilknytning til objektet. Ved å gå inn i en transe, som krever et vellykket sjel kast, kan agenten se scener som har tilknytning til objektet. Kastet gir oftest bare informasjon om den siste personen som var i kontakt med objektet, og det vil være nødvendig med flere kast for å gå lenger tilbake i tid. ESP kostnaden varierer ettersom hvor stort objektet er, og hvilket materiale det er laget av. Alt organisk materiale tar lettere til seg paranormal energi enn syntetisk og metallisk materiale. Det krever også mer ESP hvis objektet er stort, enn hvis det er lite.

Kryse over terskelen

Hindring: -2

ESP kostnad: 5 + 1 poeng per runde.

Ved å gå inn i en transe, kan agenten la sjelen forlate kroppen, og gå inn i åndeverdenen. Han entrer deres domene, og alt rundt ham er av skygge og kaos. Det er en meget skremmende opplevelse å

være i denne transen, og spøkelser kan angripe sjelen hans med fysisk makt. All skade som mottas i denne tilstanden trekkes fra ESP, og hvis ESP blir redusert til 0, er hans sjel forlatt og kroppen hans dør.

Se de døde

Hindring: 0

ESP kostnad: 1 per runde

Ved å fokusere tankene og blikket kan agenten lettere se åndene i området han befinner seg i. For å se en ånd må agenten kaste sin kropp verdi mot eventuelle spøkelsers pasjon, dersom spøkelsene ikke ønsker å bli sett. I de fleste tilfeller vil agenten få en kraftig hindring på dette kastet. Dersom skrømtene ikke frykter agentenes blikk, vil det ikke kreves noe kast.

Måle energi

Hindring: 0

ESP kostnad: 2

Ved å inspisere et område i ro, kan agenten føle om den åndelige energien er negativ eller positiv i dette området. Agenten vil få svar på hvor sterk og i så fall om det er positiv eller negativ energi i området, dersom han lykkes i et sjel kast.

Drive bort spøkelser

Hindring: -

ESP kostnad: 1 per runde

I noen tilfeller vil det være ønskbart å drive bort skrømtene som hjemsøker plassen. Agenten bruker da vanlige kampregler og må da

sloss mot hvert enkelt spøkelse som er i det gitte området, men bruker sjel som angreps attributt i stedet for kropp. Lykkes agenten i å drive bort spøkelsene, vil de forsvinne enten for godt, eller for en stund ettersom spillelederen ønsker.

Ta i mot den bortkomne

Hindring: -2

Esp kostnad: 3 + 1 per runde

Ved å gå inn i en transe kan agenten gjøre sin kropp til et medium for et spøkelse i området han befinner seg. Dette er ofte en skremmende opplevelse for de som observerer dette. Ånden som nå styrer agenten i transe, vil kunne angripe de andre agentene dersom den ønsker. Agenten kan komme ut av transen dersom noen lykkes i et sjel kast med en -2 hindring, og snakker han tilbake.

Spillelederen bestemmer hva den besatte sier og gjør i denne perioden. En slik seanse pleier ikke å foregå veldig lenge, og ånden vil forlate kroppen etter en kort stund, dersom den ikke ønsker å skade agentene.

Hvordan få igjen ESP

ESP poengene vil brukes kraftig i Clairvoyance, og agentene vil ha behov for å få tilbake den tapte energien. Dette kan gjøres ved å hvile. For hver 3. time med hvile, mottar agenten 1 ternings verdi av ESP poeng. Hvis agenten sover, vil han motta 2 terninger + 3 ESP poeng.

Hvordan ender episoden

Episoden ender hvis rollene klarer å løse gåten om hvem som drepte den avdøde, eller hvis rollene må gi opp saken. Det hender de finner bevismateriale som kan brukes i en sak mot drapsmannen, og noen ganger hender det at det blir direkte konfrontasjon.

Jeg håper spillet er spillbart, for jeg har ikke rukket å teste det.

En spesiell takk må gå til Jørn Kostøl Gundersen for lån av skanner og digitalt kamera.

Michael Sollien 07.11.04

Erfaring

Etter en endt episode kan spillelederen gi 1 – 3 poeng i erfaring til hver spiller ettersom hvor godt de spilte sine roller. Disse poengene kan samles opp over tid og brukes for å øke attributter, ESP eller kjøpe nye ferdigheter.

Øke en attributt med 1 poeng	15 erfaringspoeng
Kjøpe en ny ferdighet på +1	10 erfaringspoeng
Øke en ferdighet med 1 grad	15 erfaringspoeng
Øke ESP med 1 poeng	5 erfaringspoeng

Noen kommentarer fra forfatteren

Å lage et rollespill på en uke er ingen lett sak, og jeg er kjent for å utsette ting til siste øyeblikk, og denne gang er ingen unntak. Men tross alt synes jeg at jeg har fått til et rollespill som virker komplett og har nok bredde til å kunne være spillbart over tid.

Inspirasjonen kom fra en reklame om programmet "fornemmelse for mord" og "åndenes makt", begge TV-Norge programmer. Andre inspirasjonskilder har vært CSI, Millenium, Sixth Sense, The Others og World of Darkness.

Clairvoyance

Et rollespill fra den andre siden.

Rollen

Navn:

Alder:

Personlighet:

Spiller:

Kjønn:

Tidligere yrke:

Attributter

Kropp: /

Sjel: /

Moral: /

ESP: /_

Erfaringspoeng:

Andre detaljer:	Ferdigheter	

Notater

--