

Rollespillet

# Fantastica

Spillet om felles opplevelser og fortellerglede

Bidrag til  
R.I.S.K 2007

Av:  
Johannes Lande Wærness

Fantastica et spill hvor det er om å gjøre å fortelle en spennende og innholdsrik fortelling om en gruppe dristige sjeler. Det er helt opp til dere som spillere hvordan denne fortellingen utspiller seg. Noen ganger ender historien bra, andre ganger tragisk. Best er det selvsagt når rollene klarer målet sitt.

For å spille Fantastica er det greit å være en liten gjeng, ca 3-6 personer er passe, men man kan også være to stykker, eller 10, om man heller vil det. Det viktigste er at man holder oversikten og får en god opplevelse. Dere vil også trenge litt hjelpemidler for å spille:

- **To terninger:** Disse to terningene må ikke være like. De må ha like mange sider og ellers kunne skilles på størrelse eller farge. Hvis dere ikke har to ulike terninger, kan dere skrive ut de medfølgende papirterningene, klippe de ut, fylle de med ris og lime de igjen.
- **Spillkortene:** Det følger med to typer spillkort; scenekort og straffekort. Disse er viktige for utviklingen av fortellingen til rollepersonene deres. Hvis dere har muligheten bør dere skrive ut kortene med tosidig utskrift, slik at dere får korttypen skrevet på ryggen av kortet. Hvis ikke holder det å skrive ut tekstsiden av kortene (tilsvarende bare oddetalssider) og skrive på baksiden hva slags kort det er. Klipp ut kortene etter de er skrevet ut, bland dem, og legg dem i bunker etter type
- **Skrivesaker:** Det er både lurt og hensiktsmessig å ta litt notater underveis, eller i det minste skrive ned litt stikkord om rollen din.
- **Tid:** Hvor lang tid man bør beregne er avhengig av hvordan historien dere lager utspiller seg, og hvor mange spillere dere er. Man kan regne med at det går hvert fall 30-60 min til hver ting man gjør i spillet. Dvs. at å lage rollepersoner tar 30-60 min, og at hver scene dere spiller tar 30-60 min (det spilles minimum én scene per spiller). Noen fortellinger er derimot raske å gjennomføre, andre ikke.

### Spillet i korte trekk

Kort fortalt utspiller Fantastica seg slik: Dere velger dere en sjanger og et problem (kalt plot). Dette plottet skal dere spille ut ifra og forsøke å løse. Deretter beskriver alle sin rolle i førsteperson etter noen enkle retningslinjer, så starter selve spillet. Spillet er delt inn i scener. Dere avgjør på forhånd hvor mange. Hver scene befinner seg på et bestemt sted eller område. Dette området bestemmes ved at man trekker et scenekort. Scenen utspiller seg etter samme mønster hver gang. Scenen avsluttes alltid med en utfordring før man kan avansere til en ny scene. Når alle scenene er utspilt når historien sitt klimaks, og rollepersonene får muligheten til å løse plottet - eller feile fatalt i forsøket.

### Før spillet begynner

Før selve spillet begynner er det et par ting som må gjøres klart. Dere må velge dere en sjanger, et plot og beskrive rollepersonene deres. I tillegg må dere bestemme dere for hvor mange scener dere skal spille. Alt dette vil bli forklart i de kommende avsnittene.

### Sjanger og plot

Enhver historie faller innenfor en sjanger. Det er også tilfellet for historien dere skal fortelle. Det er viktig å huske på at en sjanger legger visse restriksjoner for hva man kan gjøre og oppleve. Man vil normalt ikke finne biler i en fantasyfortelling, og man vil heller ikke normalt oppleve at man rir til kamp på hesterygg når man forteller et spennende romeventyr satt 1000 år fram i tid. Det er riktignok opp til dere selv hva dere regner som godtatt i deres historie. Hvis det er tvil om sjangeren før spillet begynner, kan det være en fordel å bli enige om noen retningslinjer. Hver sjanger står også kort forklart etter tabellen.

Det finnes to måter å bestemme seg for sjanger på. Den ene er at dere blir enige om en sjanger selv, og deretter velger et passende plot selv. Med den andre metoden velger dere tilfeldig fra tabellen nedenfor. For å velge tilfeldig tar dere de to terningene deres og bestemmer at den ene representerer "tierne" (10, 20, osv), mens den andre representerer "enerne" (1, 2, osv). Viser "tierterningen" 4, og "enerterningen" 2, fikk dere 42. Hvis dere ser i tabellen har dere nå både en sjanger, og et plot. Plottene i tabellen er alle meget åpne. Plottet er tross alt bare historiens retningslinje, problemet eller spørsmålet som trenger et svar. Detaljene rundt plottet, og fortellingen som leder til løsningen, er det dere som spillere som lager.

<b>Moderne</b>	
11	Dere blir tilbudt en godt betalt innbruddsjobb. Målet er et varehus, men det viser seg at varene er noe helt annet enn det dere ble fortalt. Eierne er ivrige og ressurssterke, og vil ha varene tilbake – men hva er varene, og hvem eier de egentlig?
12	Dere arresteres plutselig. Noen har tatt feil av dere og de egentlige skurkene. Hvorfor? Og hvem er de egentlige skurkene? Klarer dere å renske navnene deres?
13	Dere arbeider for en hemmelig organisasjon eller en større bedrift. Noen har lekket informasjon. Ikke bare må dere finne muldvarpen, men også finne ut av hva som har lekket, og om dere kan stanse det
14	En ny oppfinnelse har blitt patentert. Dere har muligheten til å kjøpe opp rettighetene til den, med mindre ingen andre gjør det først. Hvor langt er dere villige til å gå?
15	Om bord på et cruiseskip blir flere personer funnet drept, noen av dem nære venner av dere. Klarer dere å jakte morderen?
16	Når dere fanger opp et nødsignal, kommer dere gjerne til unnsetning, men er det virkelig et nødsignal? Eller prøver noen å lure dere? Og hvorfor blir nødsignalet sendt til akkurat dere?
<b>Science-fiction</b>	
21	Noen merkelige objekter faller ned fra himmelen. Hva er de, og hvem vil ha tak i dem?
22	Dere finner ut at kongen i virkeligheten er et romvesen. Hva hendte med den virkelige kongen? Fantes det i det hele tatt noen "virkelig" konge, eller er kongefamilien egentlig noen utenomjordiske vesener med skumle planer?
23	Det bryter ut verdenskrig. Ufrivillig får dere hånd om viktige statsdokumenter, hva skal dere gjøre med dem? Regjeringen ønsker dem, men det gjør fienden også.
24	1000 år fram i tid er dere de eneste overlevende menneskene igjen etter en lang krig, men dere har fått vite om en forskningsstasjon som holder nøkkelen til fortiden, hemmelighetene bak krigen og hva fremtiden vil bringe, men hvem andre er på sporet av stasjonen?
25	En fremmed romstasjon kommer i bane rundt jorda. Hvem eller hva er i romstasjonen, og hva skjer hvis den lander på jorda?
26	Et hemmelig våpen som kan utsette hele menneskeheten blir utviklet. Kan dere klare å finne det i tide, eller bryr dere dere bare om deres eget skinn og flykter?
<b>Fantasy</b>	
31	En magiker leter etter en meget sjelden komponent til en magisk formel. Det er et stort eventyr i seg selv å finne denne komponenten, men hva slags formel er det snakk om?
32	Et kart som viser veien til "Gudenes smie" blir funnet. Er dette noe for vanlige dødelige å vite om, eller ønsker dere å finne ut av hemmelighetene bak dette?
33	Hele befolkningen i en underjordisk dvergeby forsvinner sporløst.
34	To fiender har hver sin del av en kraftig magisk gjenstand. Den tredje delen er tapt. Vil dere løse opp i fiendskapet, eller lete etter den tredje delen?
35	En spådom forteller at verden går under med mindre ikke et bestemt artefakt blir funnet og returnert til sin rettmessige eier. Hva er dette artefaktet, og hvem eier den?
36	En drage terroriserer en by. Noen må hjelpe til.
<b>Horror</b>	
41	Som etterforskere kommer dere over noen gamle dokumenter som forteller om hemmeligheter menneskeheten aldri skulle få vite om. Hva gjør dere med disse når både gode og onde krefter utenfor deres fatteevne viser interesse?
42	En vampyrklan mister sin leder gjennom århundrer. Hvem kan stå fram og bli den nye lederen? Og hvordan mistet klanen egentlig sin forrige leder?
43	Som studenter i et studenthjem blir dere overrasket og nysgjerrige da en av de andre beboerne ofte er ute lenger, kommer hjem med fillete klær, oppfører seg merkelig og har unormalt mye hår. Hva har skjedd?
44	Dere kontaktes fra det hinsidige, en gammel politiker vil fortelle dere at mørke krefter trekker i trådene, ikke regjeringen.
45	En spiritismeseanse for en gruppe tenåringer i et forlatt hus går galt. Var dere tenåringene, eller er dere noen som forsøker å finne ut av hva som virkelig hendte?
46	Etter å ha kommet hjem fra reunion oppdager dere at på enkelte av bildene er det en person ansiktet alltid er uklart på. Når gamle klassekamerater så forsvinner sporløst, må noe gjøres.
<b>1920-talls Chicago</b>	
51	Don Mafioso ønsker blodhevn for drapet på broren. Som respekterte medlemmer av gjengen hans, skal dere utføre den, men hvem drepte broren? Var det Big Jim, John "Sukkergutt" Beacon, eller noen andre?
52	Et bankran går galt, og nå er dere på rømmen både fra politi og gjengmedlemmer. Ble dere lurt av noen?
53	Det er ikke lett å ære etterforskere, særlig ikke når dere etterforsker noen av Al Capones menn. Klarer dere å finne ut av hva de har gjort, eller vil dere ende opp med å bli kjøpt ut av saken?

54	To casinoeiere starter krig, men i virkeligheten er det en tredje casinoeier som har lurt alle sammen, vil dere klare å finne ut av det?
55	Stadig flere prominente politikere går i mot sine partifeller. Hvem trekker i trådene?
56	Et mystisk mord, noen mafianavn, og en gjeng mistenkte – dere. Gjorde dere det?
<b>”Alt går”</b>	
61	En viktig og verdifull gjenstand blir stjålet, og dere settes på saken. Det er flere mistenkte, men i tillegg til å løse mysteriet om hvem som stjal gjenstanden, er gjenstanden
62	To velkjente folkehelter går i tottene på hverandre. Har noen eller noe egget dem unaturlig?
63	Plutselig står dere uten hus, eiendeler eller penger. Noe må ha skjedd.
64	Rike handelsfolk blir drept i husene sine. Er dere redde handelsfolk selv, eller etterforskere som skal løse mysteriet? Har handelsfolkene noe til felles?
65	En uskyldig mann skal dømmes til døden. Kan dere klare å revaske ham? Eller er han ikke uskyldig?
66	Dere blir tilbudt å beskytte en karavane. Hva er det karavanen frakter, og hvem er ute etter lasten?

### Moderne

Denne sjangeren er det vi kan betegne som "nåtiden". Om man legger til eller trekker fra noen år, skulle det ikke gjøre noen stor forskjell. Teknologien er tilnærmet lik de siste 10-20 åra. For inspirasjon kan det hjelpe å tenke på ting som samtidslitteratur og - film (både drama og action). *Da Vinci Koden* og *Ambjørnsens* bøker om Pelle og Proffen er to vidt forskjellige eksempler på litteratur. *Fantomet* og *Agent X9* er passende for action - det er også James Bond, *Tomb Raider* og *Mission Impossible*. Filmer som *A Beautiful Mind* og *The Shawshank Redemption (Frihetens Regn)* er en litt annen måte å få inspirasjon på.

### Science fiction

Denne sjangeren er relativt bred, og kan beskrives som "fiksjon om noe som kan skje en gang". Den inneholder stort sett elementer om avansert teknologi, datamaskiner, romvesener, roboter og lignende. Sjangeren er ikke nødvendigvis bundet til fremtiden. For inspirasjon finnes det mange bøker, forfatteren Isac Asimov er et godt valg. Det kan også hjelpe å tenke i baner som filmene *Star Wars*, *Minority Report*, *The Matrix*, *A.I.* eller TV-seriene *Star Trek* og *Battlestar Galactica*. Veldig mange superhelter kan plasseres i denne kategorien (Batman, X-men, Superman, Spiderman)

### Fantasy

Dette er kanskje den mest typiske rollespillsjangeren. I denne sjangeren befinner man seg stort sett i en middelalderaktig verden hvor det lever en rekke fabelvesener. Vanlige vesener er alver, dverger, drager og troll. I tillegg finnes det gjerne en del fantastiske elementer, som for eksempel skjebne, magi og gudetro. Noen ganger kan denne sjangeren overlappes med andre. For inspirasjon er Tolkiens *Ringenes Herre* uten tvil god. I tillegg har du Harry Potter, Eragon og Narnia bøkene, m.fl. Bøkene som er nevnt her er også filmatisert.

### Horror

Horrorsjangeren omhandler ofte skrekk- og grøsserelementer. Her spiller stort sett overnaturlige vesener og krefter en stor rolle - noen ganger i vår tid, andre ganger i andre tidsperioder eller sjangere. Spøkelser, varulver, vampyrer, ritualer og mørke gjerninger er stikkord. Foruten *Dracula* og *Frankenstein*, er bøker av H.P. Lovecraft og Stephen King gode. *Ondskapens Hotell*, *the Exorcism*, *Resident Evil* og *Underworld* er alle gode og varierte filmeksempler.

### 1920-talls Chicago

Dette er i og for seg ikke en sjanger, men en epoke. 1920-tallet i Chicago er kjent for ingen ringere enn Al Capone, også kalt "Scarface". Dette er altså gangsternes storhetstid hvor Tommygun, menn i svart dress og hatt, skuddveksling og korrupsjon er stikkordene. Her er det

med andre ord snakk om å bestikke offisielle myndigheter, smugle sprit, gjøre oppdrag for sjefen, hvitvaske penger og i det hele tatt være gangster eller mafia. Denne formen for aktivitet vaskes mer eller mindre ut etter det store børskrakket i 1929. For inspirasjon er begge *Scarface*-filmene aktuelle (den ene fra 1932, den andre fra 1983). *Gudfaren*-filmene og tv-serien *Six feet under* (*seks fot under*) kan også være til nytte hvis man utvider "sjangeren".

### "Alt går"

Her ligger et knippe generelle plot som man kan plassere inn i en passende sjanger eller periode etter eget ønske. Eksempler på dette kan være western, vikingtid, renessanse, oppdagelsenes tid, komedie, satire, eller noen av sjangrene ovenfor.

### Beskrive rollepersonen din

For å kunne lage en fortelling, trenger man noen hovedpersoner. Dere skal derfor lage dere hver deres rolle før spillet starter. I løpet av spillet vil dere få muligheten til å beskrive og styre rollepersonens handlinger, opplevelser og følelser. For at alle skal ha en idé om hverandres rolleperson, og en selv skal kjenne rollepersonen best mulig skal alle beskrive rollepersonen sin etter et bestemt mønster. Etter at alle har gjort det, bør dere finne ut av hvordan dere kjenner hverandre.

Når dere skal beskrive rollene deres, så skjer det på rundgang. En av spillerne starter, og dere fortsetter rundt bordet med klokka. Det kan være greit å finne ut en slags regel for hvilken spiller som alltid starter fordi det vil dukke opp flere ganger i spillet at "en spiller starter". Noen ideer kan være at verten for spillinga, den yngste, den eldste eller den som bestilte/lagde maten starter.

Når man skal beskrive rollepersonen sin skjer det ved at man snakker i første person etter følgende, eller et tilsvarende mønster:

**Jeg heter ... og er en ... år gammel ...**

*Navn, alder og kjønn*

**Jeg jobber som/er ...**

*Har du et yrke eller en profesjon?*

**Jeg vokste opp ...**

*Hvor vokste du opp, og barndommen din.*

**Familien min ...**

*Fortell om familien din*

**Nå bor jeg ...**

*Hvor bor du nå?*

**Jeg liker ... og ... , fordi ... (osv)**

*Hva eller hvem liker du?*

**Jeg liker ikke ... eller ... , fordi ... (osv)**

*Hva eller hvem misliker du?*

**Jeg kan ... og ... (osv)**

*Hva slags talenter har du*

**Dette kan jeg fordi ...**

*Hvordan/hvorfor har du lært disse?*

**Jeg kan ikke ... , fordi ... (osv)**

*Har du noe du absolutt ikke kan?*

**Jeg har ...**

*Hvilke eiendeler har du med deg?*

**Disse gjenstandene har jeg fordi ...**

*Hvordan fikk/hvorfor har du disse?*

**Jeg har også ...**

*Har du noe annet? Hus? Bankkonto?*

Det kan også være en fordel å fortelle om man er av en annen rase enn menneske. Dette er spesielt relevant når man spiller i fantasysjangeren (hvor for eksempel alver og dverger kan være vanlig). Pass også på når dere lager rollepersoner at rollen er noenlunde realistisk i forhold til sjanger og plot.

Når alle har beskrevet rollepersonen sin, må dere finne ut av hvordan rollepersonene ble kjent med hverandre. Det er nemlig generelt lettere å starte en historie hvor rollene kjenner hverandre. Ta en runde rundt bordet med følgende, eller tilsvarende, setninger:

**Vi kjenner hverandre blant annet fordi ...**

*Bring et element eller to på banen.*

Det finnes noen rykter om oss, jeg har hørt at ... Hvis du vil kan du si et rykte om rollepersonen til venstre for deg.

Ryktene kan, om ønskelig, avkreftes eller bekreftes i løpet av spillet dersom det er ønskelig.

### Pågangsmot

Helt til slutt, kaster dere alle hver deres terning for å finne ut av hvor godt "pågangsmot" rollepersonen din har. Pågangsmot er bonuspoeng som kan brukes for å tippe vektskåla når dere forsøker å løse utfordringen i en scene. Hvert pågangsmotspoeng kan bare brukes én gang, kryss det ut etter bruk. Mer om dette under avsnittet om scener. Det er mulig å få pågangsmot hvis dere klarer utfordringen i en scene. Kast en terning hver. Alle som får en 6'er får et pågangsmot.

Terningkast	Pågangsmot
1-2	1
3-4	2
5-6	3

### Antall scener og klargjøring av spillkort

Nå er dere straks klare for spilling. Det eneste som gjenstår er å legge de to typene spillkort i hver sin bunke, og avgjøre hvor mange scener dere skal spille. Før dere legger bunken med scenekort fra dere på bordet, må dere gå igjennom den og ta ut scenekort som ikke passer overens med sjangeren dere har valgt. Ikke se på bildet, men på navnet. En by er en by (den ser moderne ut på bildet) uansett, men det er også et romskip. Forskjellen er at byen passer inn overalt, romskipet passer strengt tatt kun inn i science fiction (normalt sett). Når det gjelder scener skal det alltid spilles minst én scene per spiller. Dvs. at dersom det er 4 spillere, spiller dere minimum 4 scener. Det for at hver spiller skal bli fordelt likt ansvar i løpet av spillet. Om dere vil, kan dere også spille flere scener. Dere avgjør selv hvor mange ekstra scener dere vil ha med, og eventuelt hvem som skal beskrive disse (se neste avsnitt). Det er veldig viktig at dere er klar over hvor mange scener dere skal spille, slik at dere er klar over hvor raskt eller hvor sent dere må fortelle historien og dens forløp mot løsningen av plottet. Husk også at klimaksscenen - den scenen hvor rollepersonene får muligheten til å løse plottet en gang for alle - kommer i tillegg til det antall scener dere har valgt. Hvis dere har begrenset med tid er det derfor lurt å ha få scener.

### Selve spillet

Tanken bak hele spillet er at dere som spillere både forteller og deltar i historien rollepersonen deres er i. Dere bidrar alle til historien ved hjelp av deres egen fantasi og noen få retningslinjer. Selv om oppbyggingen av spillet stadig er den samme, vil dere aldri komme til å fortelle den samme historien - selv ikke med samme plot. Det er slettes ikke vanskelig å komme inn i et fortellermønster og lage en spennende fortelling sammen, men det kan av og til være litt vrient å alltid få den rette flyten. Av den grunn er det en viktig regel dere må vite om:

### Tenkepause

En spiller kan når som helst si "tenkepause" høyt. Når noen gjør dette, fryses handlingen, og det åpnes for diskusjon *spillerne imellom* (dvs at rollepersonene deres aner ingenting om dette). Dette kan være nyttig hvis det oppstår misforståelser i spillet, hvis man misoppfatter elementer i spillet, eller hvis man er veldig forvirret over hvordan historien faktisk utvikler seg. I en tenkepause er det rom for å klargjøre slike ting, rydde opp i misforståelser og kort fortelle hvordan man tenker. Det er aldri skadelig å ta en tenkepause, men de kan skape dumme pauser i handlingen. Det er også viktig å understreke at tenkepauser ikke bør utarte seg til noen storartet diskusjon. Dersom dette skjer, har spilleren som åpnet scenen myndighet til å slå igjennom og ta en avgjørelse på problemet. Husk også at dersom det er uklarheter som kan

opklares inne i selve spillet, er det larest å gjøre det også. For eksempel hvis en spiller er litt forvirret omkring en situasjon, kan han bare beskrive forvirringen sin fra rollens ståsted dersom dette er hensiktsmessig. Da unngår dere pauser i handlingen.

### Scener

Når alle forberedelser er tatt, kan dere åpne første scene. En spiller som dere peker ut gjør dette ved å snu opp et scenekort og legge det på bordet. Denne fasen heter beskrivelsesrunden. Sceneåpneren skal nå fortelle hvorfor rollene er på akkurat dette stedet. Han bør ha plottet litt i bakhodet og kan ta utgangspunkt i for eksempel folk rollepersonene har møtt eller snakket med, andre steder de har vært inno og hendelser de har vært utsatt for. Denne beskrivelsen bør ikke utnyttes til å ta "snarveier" i historien, men heller gi en idé om hvorfor rollene er der de er og dermed brukes til å avansere historien i den scenen dere befinner dere nå. Når sceneåpneren er ferdig med å fortelle hvorfor rollene er der de er nå, skal han beskrive selve scenen. Han velger selv hvor mange detaljer han vil ha med. Eksempler er været, om det er dag eller natt, om det er folk eller dyr der, om det er bebyggelse der og hvordan den ser ut, og lignende. Når han er ferdig med dette går turen til neste spiller, med klokka. Alle spillerne skal nå fortelle fra rollepersonen sin sitt synspunkt hvordan den opplever scenen. Dette gjøres i førsteperson. Man kan for eksempel fortelle litt om hva som hendte før rollepersonene ankom scenen, samt tanker, følelser og inntrykk rollepersonen får av scenen og selvsagt om rollepersonen bestemmer seg for å gjøre noe spesielt. I tillegg til dette kan man også endre på ett av faktaene som sceneåpneren presenterte i starten (for eksempel "jeg syns duskregnet minner mer om snø" eller "månen sto ikke høyt på himmelen, sola gjorde"). Flere spillere kan ikke endre samme fakta. Når runden har gått rundt, og sceneåpneren er ferdig med å fortelle hva hans rolleperson opplever, er beskrivelsesrunden over.

*Eksempel: Per trekker skog, og forteller hva som skjedde fram til de kom til skogen. "Vi forhørte oss kort i byen etter noen spor. Etter mye om og men fortalte en gammel kone oss at Konrad Gråstein, en gammel eremitt kunne hjelpe oss på vei. Hun sa at han var å finne i Mørkeskog." Så forklarer han hvordan det ser ut der de er. "Vi står nå et lite stykke inne i Mørkeskog. Trærne er høye med tett løv. Det slipper lite lys inn, selv om det er midt på dagen. Rundt oss hører vi lyder fra dyr. Et stykke fram kan det se ut som om det er en bergknaus. En trykkende stemning i luften vitner om at det er torden i anmarsj."*

Etter beskrivelsesrunden kommer utfordringsrunden. Den starter med at spilleren til venstre for sceneåpneren beskriver scenens *utfordring*. Dette er det problemet rollene må løse for å kunne avansere til neste scene. Utfordringen kan være masse forskjellig. Den kan være å finne en hemmelig portal, finne en bestemt person og få informasjon ut av vedkommende, bekjempe en trussel, redde noen, komme seg inn et sted, eller noe annet som passer greit overens med grunnen til at rollepersonene er i denne scenen. Det kan ofte variere hvorvidt rollepersonene vet hva det er de konkret skal gjøre, eller om de må prøve seg fram litt. Dette kommer gjerne fram av utfordringens natur.

*Eksempel: Alle rollepersonene har reagert på Mørkeskogbeskrivelsen, og Lise skal nå fortelle om utfordringen. "Vi aner ikke hvor Konrad Gråstein bor, men vi har en følelse av at det er på toppen av bergknausen litt lenger inne. Det bør bare være å klatre opp og få Konrad i snakk"*

Selv om det finnes en utfordring som rollene skal løse, er det ikke alltid like enkelt å ta fatt på å løse denne. Det finnes alltid hindringer som stanser eller oppholder rollepersonene i handlingene deres. Derfor skal den som sitter til venstre for utfordringsbeskriveren nå beskrive en *hindring* som rollepersonene må overkomme for å kunne løse selve utfordringen. Denne hindringen er stort sett ganske tilfeldig, som for eksempel landeveisrøvere, eller relatert til området, som for

eksempel at man må klatre eller liknende for å komme videre. Ekstra spennende blir det hvis dere åpner for at hindringen kan få konsekvenser for historien, ikke bare scenen. Hva hvis landeveisrøvere stjeler et viktig objekt dere har fått tak i tidligere? Når hindringen er beskrevet i detalj kan dere la rollepersonene deres reagere slik som dere ser passer. Hva føler rollepersonene? Hva tenker de på? Ordet er fritt, og dere må nå avgjøre hvordan dere skal overkomme hindringen. Deretter må dere se om dere klarer det. Hvordan dere finner ut om dere klarer det, vil dere få vite om litt.

*Eksempel: Men når Eirik forteller hva hindringen er, blir det straks verre. "Det er derimot en stor hindring i veien, bokstavelig talt. En diger bjørn lusker rundt ved bergknausen, og enda verre - den har ungene sine i nærheten."*

Når hindringen er overkommet, eller konsekvensene av at det ikke skjedde er tatt, kan dere ta fatt på selve utfordringen. La ordet gå litt fritt mellom rollepersonene først. Diskuter litt sammen i førsteperson, beskriv litt følelser, handlinger og tanker som rollepersonene måtte ha. Når dere føler at stemningen er god for å ta fatt på utfordringen, forteller dere på rundgang og i førsteperson hva rollepersonene deres har tenkt å gjøre. Deretter ser dere om dere klarer utfordringen eller ikke. Når det er avgjort, forteller dere etter tur kort i førsteperson hva rollepersonen opplevde. Deretter avsluttes scenen, og en ny scene kan begynne. Stokk det brukte scenekortet inn sammen med de andre scenekortene - dere kan fint komme til et tilsvarende sted. Den som åpner den neste scenen bør få med litt om hva som skjedde i etterkant av utfordringen dere nettopp overvann i tillegg til hva som ellers måtte hende mellom de to scenene.

### **Hvordan overvinne hindringer og utfordringer**

Rent teknisk er det ikke så meget vanskelig å forsøke å overvinne en hindring eller utfordring. Hver spiller tar et par terninger og avgjør før man kaster hvilken terning som gjelder for rollepersonen sin, og hvilken som gjelder for hindringen eller utfordringen. Hvis man kaster *høyere enn hindringen eller utfordringen*, eller får en 6'er, har rollepersonen klart det. Men det holder ikke at bare noen rollepersoner klarer det. Minst halve gruppa må overvinne hindringen eller utfordringen for at dere skal klare det. Dersom dere ikke klarer en hindring eller utfordring, må dere trekke et straffekort. Straffekortet er delt i to: En hindringsdel, og en utfordringsdel. Les den som passer (dvs. tapte dere for en hindring, leser dere hindringsdelen). Hindringsdelen er generelt ganske mild og generell, for eksempel at dere bruker ekstra tid, mens utfordringsdelen er litt verre, for eksempel at dere skader dere stygt, eller mister mye utstyr. Dere må ofte finne på de helt eksakte detaljene selv. I tillegg til disse konsekvensene, kan dere velge å legge inn naturlige konsekvenser. Dvs. sånn som for eksempel som nevnt tidligere om landeveisrøvere. Spill gjerne ut reaksjoner, følelser og tanker rollepersonene deres måtte ha til det som hender. Legg for øvrig merke til at dere her kan bruke **pågangsmotet** deres. For hvert poeng av pågangsmotet til en rolleperson som brukes, økes resultatet av kastet med et poeng.

*Eksempel: Per, Lise, Eirik, Knut og Inger spiller. De har kommet til utfordringen for scenen, og skal se om de klarer den. Per kaster 4 for rollepersonen sin, og 4 for utfordringen. Lise kaster 5 for rollepersonen sin, og 2 for utfordringen. Eirik kaster 1 for rollepersonen sin, og 3 for utfordringen. Knut kaster 3 for rollepersonen sin, og 2 for utfordringen. Inger kaster 2 for rollepersonen sin, og 4 for utfordringen. Totalt sett klarer bare to av de fem rollepersonene utfordringen, men hvis noen vil bruke pågangsmot til å øke resultatet (for eksempel Per), klarer tre av rollepersonene det, og utfordringen overvinnes.*

### **Klimaksscenen**

Det er viktig at dere ikke løser plottet i løpet av de fastsatte scenene. Til det har man klimaksscenen. Scenene dere har spilt fram til denne har vært der for å føre fortellingen fram til en spennende avslutning. I denne scenen skal dere skape den avslutningen. Klimaksscenen

utspiller seg på samme måte som en vanlig scene, med noen få unntak. Hver gang noe skal beskrives (selve scenen, klimaksutfordringen, hindringen), skal dere beskrive litt alle sammen. Hver spiller skal etter tur komme med et moment til beskrivelsen. På den måten bestemmer alle sammen litt av de siste detaljene i historien. I tillegg kan det ofte være lurt og naturlig å la hindringen for klimaksscenen være mer relatert til historien eller utfordringen enn hindringene normalt er. For eksempel kan det være livvakter som hindrer dere, eller tilsvarende. En annen ting som er annerledes i klimaksscenen er hvordan selve utfordringen avgjøres. Kast som vanlig en terning for hver rolleperson og en utfordringsterning for hver rolleperson, men i stedet for å avgjøre utfallet for én og én rolleperson, legger dere resultatene sammen. Dvs at dere legger sammen alle kastene deres i en total, og alle utfordringskastene i en annen total. Deretter legger dere til *antall utfordringer dere har klart tidligere* til deres total, og *antall utfordringer dere ikke har klart tidligere*, til klimaksutfordringens total. I tillegg kan dere bruke pågangsmot. Får dere høyere enn klimaksutfordringen, har dere løst plottet. Fortell etter tur hvordan rollepersonen deres håndterer utfallet, hva den gjør, hva den klarte, og hva den ikke klarte.

*Eksempel: Per kaster 4 for rollepersonen sin, og 4 for klimaksutfordringen. Lise kaster 5 for rollepersonen sin, og 2 for klimaksutfordringen. Eirik kaster 1 for rollepersonen sin, og 3 for klimaksutfordringen. Knut kaster 3 for rollepersonen sin, og 2 for klimaksutfordringen. Inger kaster 2 for rollepersonen sin, og 4 for klimaksutfordringen. De har klart 3 av sine 5 tidligere utfordringer. Dermed får rollepersonene totalt  $4+5+1+3+2+3=18$ . Klimaksutfordringen får totalt  $4+2+3+2+4+2=17$ . Rollepersonene klarte det så vidt.*

Gratulerer, dere har nå spilt en omgang Fantastica. Oppsummer gjerne historien.

### Tips

Det kan ofte være vanskelig å spille et så fritt spill. Her er noen enkle tips som kan hjelpe dere med å få en god flyt i spillet:

- Forstå rollepersonen din, og lev deg inn i den. Bruk gjerne ferdighetene dens, og prøv å utvikle en personlighet gjennom hele spillet
- Løs mest mulig "i rolle". Dvs, snakk i førsteperson med hverandre og tenk som rollepersonen din.
- Bygg videre på alt dere allerede har fortalt og opplevd. Tenk som om det var en bok eller film. Forestill dere hvordan elementer går igjen.
- Ikke vær redd for å ta initiativ, og ikke vær redd for å bruke fantasien.
- Ikke klag på andres ideer og beskrivelser, hvis ting er ille, så ta en tenkepause. I etterkant av spillet kan dere heller evaluere det hele og se hva som kan gjøres annerledes til en annen gang.

Dette er bare noen helt enkle grunnleggende tips, det finnes alltid mye man kan gjøre for å lage en bedre historie, men disse skulle få dere godt på vei. Lykke till!