

Fobaros

Fobaros - Fortellingsbasert Rollespillsystem - er et bidrag til R.I.S.K 2011 skrevet av kandidat 3.

Fobaros er et tradisjonelt "penn og papir"-rollespill. Når man spiller slike rollespill velges en spiller ut som leder for spillet. Denne personen kalles "spilleleder", ofte forkortet SL. De andre spillerene kalles "spillere". I denne teksten brukes også ordet "deltagere" når man refererer *både* til SL og de andre spillelederene. Fobaros fungerer best med en spilleleder og 2-3 spillere.

For å spille rollespill ved hjelp av Fobaros trenger du noen venner som har lyst til å spille, god fantasi, noe å skrive med, papir og mange vanlige 6-sidede terninger i to forskjellige farger (10-15 av hver farge bør holde i de fleste tilfeller). I resten av denne teksten antas det at man har mer enn nok hvite og sorte terninger. (Hvis du ikke har nok terninger, rull den samme flere ganger og skriv ned hva resultatene blir. Det anbefales å ha nok terninger.)

Felles for alle tradisjonelle rollespill er at man spiller ut en historie. Spillerene tar rollen som hovedpersoner i historien, og avgjør hva disse hovedpersonene gjør. Spilleleder skreddersyr historien rundt disse hovedpersonene, og avgjør hva alle biroller og statister gjør, i tillegg til hvordan været er og hvilken farge trærne har i fantasiverdenen. Fobaros baserer seg på dette, og lar spillet være sin egen belønning. I Fobaros vil spillerenes roller ofte bli mektigere og kulere i løpet av spillet, men dette representeres ved hva som skjer i fortellingen - ikke ved hjelp av abstrakte tall på et ark.

Mange rollespillsystemer er knyttet til en viss type sjanger, for eksempel fantasy eller science fiction. Mange knytter seg direkte opp til en spesifikk fantasiverden, som Buffyverset eller verdenen som beskrives i Conan-bøkene. Fobaros tar ingen slike valg. Deltagerene i rollespillet må bli enige om hva slags verden de skal spille en historie i før spillet begynner. Man kan bestemme seg for en spesifikk fantasiverden, eller man kan spesifisere så lite som man ønsker. Men det er viktig at alle har en felles forestilling om verdenen man forteller historien i før man begynner.

Eksempel på et rollespill

Som et løpende eksempel vil vi bruke spillet til spilleleder Mattias og spillerene Ronja og Knut. Mattias har veldig lyst til å se om Fobaros-spillet fungerer, og har fått overtalt Knut og Ronja til å spille. Ronja har spilt masse rollespill før, og elsker å spille alver i fantasy-settinger. Hun pleier å spille dem som hovne og overlegne adelsfolk. Knut derimot er den litt stille og sjenerte kjæresten til Ronja, som aldri har spilt før. Men Ronja og Mattias har forklart ham sånn omtrent hva det går ut på. Etter litt overtaling har han nikked og smilt og dukket opp til spilling. Fotballkampen var likevel avlyst den dagen.

Deltagerne våre blir raskt enige om at de skal spille i en "ganske standard" fantasy-setting. Ronja

vil spille en alveheltinne som også er medlem av en stor mektig kvinnelig magikerorganisasjon som er delt opp i farger etter filosofien til de forskjellige medlemmene. De røde hater menn, men hun vil spille en av de blå. Mattias erter henne med at hun har lest alt for mye av Tidshjulet-serien. Han spør deretter hva Knut vil spille, og han sier han vil spille en stor og mektig barbakrigger (den eneste fantasy-literaturen Knut har vært borti er noen Conan-blader han leste som liten). Mattias sier alt dette er helt greit, og sier at de bor i en verden der magi er utrolig mektig, men veldig sjeldent.

Ronja synes alle mannlige magikere skal være onde. Mattias avgjør deretter at all magi kommer fra ånder som man må snakke med for å få dem til å utføre magien. Kun magikere kan påkalle disse åndene, men åndene som menn kan påkalle har for lenge siden blitt forført av en ond makt som nå bare kalles Den Onde. Ronja sier at de kvinnelige åndene kalles Sidhe-An og at de mannlige kalles Sidhe-In, og at alvene er avstammet fra mennesker som parret seg med åndene. Knut spør om sverd biter på magikere, og Mattias og Ronja sier at ja, det fungerer selvfølgelig. Mattias finner også på at det finnes et metall, Mystrumium, som er svært sjeldent, men som brukes til å beskytte seg mot magi. En Mystrumium-amulett gjør at magi ikke fungerer på deg.

Ronja, Mattias og Knut fortsetter å fortelle hverandre om verdenen sin en stund til, til de føler at de vet ca hvordan den fungerer. Mattias tar notater. Siden han skal være spilleder er det hans hovedansvar å huske på hva de har sagt. Når de føler seg ferdige med å definere verdenen, så går de videre til rollemekking.

Rollemekking

Før spillet begynner må deltagerene lage roller. Hver spiller får ansvar for en Hovedrolle (HR) i spillet. Disse rollene er svært viktige. Spilleder kan også komme til å ønske å lage noen roller, spesielt nære venner og allierte av hovedrollene, eller deres viktigste fiender. Å lage roller kalles Rollemekking.

For å mekke en hovedrolle, må en deltager besvare en del spørsmål. For hovedroller skrives disse svarene ned på et ark, som kalles rollearket. Informasjonen kan gjerne skrives ned i stikkordsform. En variant er at man bare besvarer noen få av spørsmålene, eller kanskje til og med ingen. I såfall kan man finne på ting underveis, etter Sagt-Er-Sant-reglen (SeS-reglen). Denne reglen er grunnleggende for Fobaros, og forklares senere. For uerfarne rollespillere, og for alle som spiller Fobaros for første gang, anbefales det at man besvarer alle spørsmålene.

For biroller og statister besvarer spilleder det han må overfor seg selv, men kan holde svarene hemmelige dersom han ønsker det. For de fleste biroller vil det kun være nødvendig å besvare et par spørsmål. For statister gjør man knapt det engang. (En rollebeskrivelse av en statist kan være "en helt vanlig mann i frakk". Om spillerene skulle snakke med ham, må han få et navn og en nærmere beskrivelse - men på det tidspunktet vil han fort bli en birolle i stedet for en statist.)

Hva heter rollen?

Alle roller må ha et navn, eller i det minste et kallenavn.

Hva er rollen flink til?

Alle roller har visse ferdigheter. Disse må kunne beskrives kort, med et stikkord, en frase eller en setning. En ferdighet er noe rollen virkelig er god til, og vil ofte være noe du har jobbet med i mange år. Skriv ned en kort liste over hva du er flink til. Unge roller vil gjerne ha mestret til 1-3 ting. Prøv å beskriv det du er flink til på en fargerik måte - ikke bare si at du er flink til å sloss, si at du er "sortbelte-mester av østlig dragestil", eller "Dekorert navy seal" eller "Respektert ridder og veteran fra krigen mot Turkis-Orkene.

Hvor gammel er rollen?

Velg en alder for rollen. Du må være minst 10 år gammel, pluss minst 5 år for hver ferdighet du valgte i forrige spørsmål. Dersom du ender opp med å være 50 år eller eldre, kan du ikke bruke ferdighetene dine til å få terninger til konflikter som involverer fysisk aktivitet. (Konflikter forklares senere i spillet.)

Spilleleder kan avgjøre at visse evner, som for eksempel trolldom, tar lenger tid å lære seg, og krever mer enn minst 5 år ekstra for å velge. Han kan også velge at ferdigheter tar kortere tid å lære seg, for eksempel dersom man er i en science-fiction-sjanger og lærdom kan læres via implantater og søvn-læring. Spilleleder kan sette de krav og ekstraregler han måtte ønske i til spørsmålene i rollemekningsprosessen.

Hvordan ser rollen ut?

Beskriv rollen fysisk. Hvordan rollen ser ut, hva slags klær rollen helst går i, hvordan rollen beveger seg, osv. Er det jente eller gutt? Menneske, robot eller alv? Hudfarge? Øyenfarge? Osv... Vær så detaljert du ønsker.

Hva eier rollen?

En liste over rollens viktigste eiendeler, og hvor disse befinner seg. Beskriv kvaliteten på eiendelene, og hvordan de ser ut.

Hvordan oppfører rollen seg?

Er rollen brå og konfronterende, eller avvisende og overlegen? Snakker hun vanligvis fort? Er han en skjortejeger? Beskriv hvordan rollen skal spilles.

Hva ønsker rollen å oppnå?

Alle hovedroller er ønsker å oppnå noe, de har en *drivkraft*. Det kan være et ønske om hevn over fiender, et ønske om å møte sin fremtidige livspartner eller rett og slett uheldelig nysgjerrighet. Velg en, og bare en, drivkraft. Beskriv den så generelt eller nøyaktig du ønsker.

Skulle du på noe tidspunkt oppfylle din drivkraft (for eksempel hvis du faktisk får hevn over fienden din), må du enten umiddelbart finne på en ny drivkraft eller lage en ny rolle (eller forlate kampanjen). Om du ikke finner på en ny drivkraft så blir denne rollen en birolle, kontrollert av spilleleder. Han har fullført det han ville i livet, og vil være en kjedelig rolle å spille fra nå av.

Finner du på en ny drivkraft så representerer det at rollen fant noe nytt å jobbe for.

Etter at alle hovedroller er laget, må hver spiller lese opp beskrivelsen av rollen sin for de andre.

Eksempel på rollemekking

Knut skriver på rollearket sitt:

Navn: Crom

Ferdigheter:

“Sverdmester fra de nordre is-slettene.”

“Inspirerende”

“Skummel”

“Modig”

Alder: 30

Utseende: Høy og muskuløs kar med langt svart hår. Går i bukser og med en brystplate, og med en hjelm med horn på hodet.

Eiendeler: Mystrumium-brystplate, Mystrumium-Claymore, Mystrumium-amulett og vikinghjelm.

Oppførsel: Stort sett en stille fyr som holder seg for seg selv, men livsfarlig når han blir sint.

Drivkraft: Vil bli verdens hersker.

Ronja skriver følgende:

Navn: An-tharsuvia (An) Kara’fathisis Morwen Saithein Ruuul (Hun som bringer morgenrødens blodige farge utover de mørke fiender av universets enhet.)

Ferdigheter:

“Trent fra barndommen som ypperste-shaman i den blå orden i Taishmahal-templet i Rual-dalen.”

“Mystiker-diplomat trent i Tishmahal-templets forhandlings- og selvforsvarsteknikker.”

Alder: 20

Utseende: Høyreist og tynn, med blonde lokker ned til livet. Spisse ører som stikker ut av håret. Øyne som får alle menn til å smelte og kvinner til å dø av misunnelse, uten at hun engang er klar over det selv.

Eiendeler: Ti blå kjoler skreddersydd av Taishmahal-templets moteprestinner. En magisk stav som hjelper trolldom. Vakre og dyre smykker.

Oppførsel: An er alltid ute etter å hjelpe folk i nød, men hennes hovedoppgave i livet er å sørge for at menn kan bruke magi uten å bli onde igjen.

Drivkraft: Å drepe Den Onde slik at Sidhe-In-åndene kan bli fri og menn kan bruke magi igjen uten å bli onde.

Ronja og Knut leser opp rollene sine for hverandre (og for Mattias). Ronja foreslår at Crom har blitt forelsket i An-tharsuvia og følger henne i hennes kamp mot den Onde - med baktanken om at han kan bruke populariteten han vil få av å drepe den onde til å få kontroll over verden, og at han deretter kan bruke magien til å herske, med An som sin dronning... An på sin side synes bare det er rart at hun ikke finner flere menn som vil hjelpe henne. Knut synes dette høres ut som en god plan (“ok, Ronja...”).

Sagt Er Sant - SeS-regelen

SeS-regelen lyder som følger:

“Hvis noe er sagt, så er det sant, frem til noe skjer eller kommer frem for å endre denne sannheten eller vise at den er en løgn uten direkte å motstride det opprinnelige utsagnet.”

Hvordan virker SeS-reglen? Den virker slik at dersom en spiller sier at han har rødt hår, så HAR han rødt hår. Alle de andre deltagerene må forholde seg til dette. Spilleleder kan ikke på noe tidspunkt plutselig beskrive rollen med sort hår. Han KAN selvfølgelig avgjøre at noen har brukt magi for å gjøre rollens hår sort - i såfall kan han si at rollens hår er blitt sort. Han behøver ikke nødvendigvis forklare hvorfor (hvis det ikke er opplagt for hovedrollene), men han må beskrive det som en endring. Rollens hår har definitivt ikke alltid vært sort, og alle roller må forholde seg til endringen. Kommentarer av typen “Hva har skjedd med håret ditt?” er passende.

Reglen kan også benyttes til å utdype roller under spill. Den enkleste måten er at man legger til ting der det passer. En spiller kan si “Hans trekker sverdet”, selv om det aldri er sagt at Hans (rollen) har et sverd. Men det er vesentlig at det aldri - av noen deltager - er observert at Hans IKKE har et sverd. Har Hans beskrevet seg selv som tilsynelatende ubevæpnet, så kan han ikke plutselig ha et sverd på ryggen. Men han KAN ha hatt en dolk i støvelen. Med mindre noen har spesifisert at han ikke hadde det.

Spilletets gang

Spillet går vanligvis sin gang ved at spilleleder beskriver stedene som hovedrollene drar til, birollene de møter og statistene de ser. Spillerene forteller hva rollene deres gjør. Mesteparten av et rollespill går med på denne typen interaksjon, der en historie veves frem mellom de handlinger som spillerene avgjør at rollene tar, og måten spilleleder avgjør at verdenen reagerer på disse handlingene. Spilleleder kan også la birollene handle, for å tvinge rollene til å reagere.

Spilleleder vil ofte ha delvis planlagt en slags historie - gjerne basert på hovedrollene. Men det er egentlig spillerenes valg om de vil følge denne historien. Spillerene anbefales likevel å “bite på”, hvis de forstår at spilleleder gjerne vil at de skal gjøre noe, i hvertfall så lenge dette ikke fullstendig går i mot alt rollen deres står for. Dette fører til den beste opplevelsen for alle.

Kontroll over roller

Under vanlig spill, som beskrevet ovenfor, kan kun den som har kontroll over en rolle si hvilke tanker og følelser denne rollen har, og hvilke fysiske handlinger den tar. Spilleleder kan i tillegg si fysiske ting som skjer med rollen utenfor dennes kontroll - men denne typen ting bør som regel utspilles som konflikter. (Reglene for konflikter og når de brukes beskrives senere.) Men dersom historien krever at et plutselig jordskjelv sender alle rollene ned utfor en fjellskrent, så de faller ned i en elv og våkner opp på en strand de ikke kjenner igjen - ja, da kan spilleleder beskrive at

dette skjer.

Men husk, ikke legg ord i munnen på andre enn din egen rolle (eller dine egne roller, om du er spilleder). Ikke forsøk å si hva andre roller gjør. La din egen rolle i steden oppfordre dem til det, inne i spillet.

Det er et unntak fra denne regelen om kontroll, i *tolkningsfasen av konflikter*. I denne fasen kan alle beskrive alt om alle roller. Denne spesielle situasjonen beskrives senere i dokumentet.

Konflikter

Før eller siden vil rollespill ende i konflikt. For eksempel kan hovedrollene bli offer for bakholdsangrep fra onde banditter, eller en rolle kan forsøke å sjekke opp ei dame som virkelig ikke vil ha noe med ham å gjøre. Konflikter kjennetegnes ved at to eller flere roller ønsker forskjellige ting, og forsøker å påvirke hverandre til å akseptere den andres ønsker. Konflikter løses oftest gjennom enten sosial interaksjon eller vold. I noen tilfeller, som når noen forsøker å ta igjen noen som forsøker å flykte, kan det også være andre typer handlinger involvert (i dette eksemplet: løping).

Når det er klart at det blir en konflikt, finn ut hvilke roller som er på hvilken side i konflikten. Finn deretter ut hvilken side som starter konflikten. Denne siden kalles den *offensive siden*, eller *angriperene*. I et bakhold vil det vanligvis være de som ligger i bakhold som starter konflikten ved å angripe sine ofre. I sjekkesituasjonen er det som regel den vordende Don Juan som er den offensive. Den andre siden kalles den *defensive siden* eller *forsvarerene*.

Rull en terning. Hvis terningen gir en 6'er, så har den defansive siden på en eller annen måte klart å ta initiativet. Den defansive siden blir nå den offansive, og motsatt.

Finn ut hvilken rolle på den offansive siden som tok initiativet Om kun en hovedrolle er del i en offensiv side, så vil hovedrollen alltid ta initiativet. Om flere hovedroller har muligheten kan de forhandle seg i mellom. Om man ikke blir enige så går æren til den det er lengst siden at tok initiativet. Er man ikke sikker på dette, så rull terninger. Den som får høyest tar initiativet. Dersom en side består av kun statister og/eller biroller, bestemmer spilleder hvem som får initiativet.

Beskrivelsesfasen

Deltageren som kontrollerer rollen som tok initiativet får nå en hvit terning, for at hans rolle tok initiativet. Denne spilleren kalles initiativspilleren i konflikten. (Initiativspilleren kan være SL.) Legg også til en **hvit** terning for hver hovedrolle eller birolle på den offensive siden i konflikten. Legg videre til en **sort** terning for hver hovedrolle eller birolle på den defensive siden i konflikten. Hvite terninger representerer fordeler for den offensive siden, mens sorte terninger representerer fordeler for den defensive siden.

Monstre: I noen sjangre er det stor forskjell på størrelsen til roller. I slike sjangre, la roller og

biroller som er minst dobbelt så store som et menneske gi to terninger til sin side i stedet for en. Videre, la roller og biroller som er minst tre ganger så store som et menneske få tre terninger til sin side, osv.

Deretter begynner *beskrivelsesfasen* av konflikten. Gå runder rundt bordet, og beskriv ting som gjør at den ene eller den andre siden har en fordel i konflikten. Det er lov å protestere og diskutere her, det som nevnes må gi en klar fordel til den ene eller den andre siden i konflikten.

*For hvert utsagn som favoriserer det offensive laget får initiativspilleren en hvit terning.
For hvert utsagn som favoriserer det defensive laget, får initiativspilleren en sort terning.*

Fordeler er kun ting som gangner den ene siden sammenlignet med den andre siden. Du får fordel for å ha en dolk hvis motstanderen din er ubevæpnet, men ikke hvis han også har en dolk.

Fordeler bør samles under relativt grove grupper. En ridder i rustning med et sverd sloss med en naken mann. Ridderen får en terning for rustningen og en terning for sverdet. Men han får ikke en terning for hver enkelt del av rustningen.

Ta sjekkesituasjonen fra tidligere som eksempel. Den offensive rollen (gutten) ønsker å sjekke opp jenta (defensiv side). Det har tidligere blitt nevnt at det er høy musikk i lokalet, men det er ikke blitt sagt noe mer om musikken (i såfall måtte man ha forholdt seg til det også). Dersom ingen har brukt musikken som et argument enda, kan gutten - når det er hans tur - si at de forførende rytmene gir rollen hans en fordel. Men hvis jenta fikk beskrevet musikken først, kan hun i stedet si at den er så høy at hun ikke hører hva han sier, som gir henne en fordel i å motstå sjekketriksene hans.

Gå rundt bordet og finn på grunner til å legge til terninger. Man stopper når ingen har flere argumenter. På dette tidspunktet, når alle sier klart at de ikke klarer finne på flere argumenter for å legge til terninger, kaster initiativspilleren terningene. Kastet bør gjøres midt på bordet, på et godt synlig sted. Spilleleder kan avblåse beskrivelsesfasen dersom den har vart mer enn ti minutter, eller man har lagt til over 20 terninger av hver farge. Dette vil forhåpentligvis skje relativt sjelden.

Rollearket er et bra sted å se etter inspirasjon i beskrivelsesfasen. Om en rolle er flink til noe som vil hjelpe i denne typen konflikt, eller konflikten er viktig for det som driver ham, eller utstyret hans er bedre enn utstyret som fiendene hans bruker, så er det gode argumenter for å få terninger. Du kan også beskrive ting ved miljøet der konflikten foregår, så lenge det ikke strider mot sunn fornuft eller ting som er sagt før. Husk SeS-regelen.

Tolkningsfasen

Når beskrivelsesfasen er over kommer *tolkningsfasen* av konflikten. Begynn med initiativspilleren og gå runder rundt bordet (med klokka). Hver deltager plukker opp en terning som har landet med en 6'er (valgfri farge). Fortsett runder rundt bordet til det ikke er flere 6'ere

igjen. Da starter første *tolkningsrunde*. La de andre terningene ligge. De skal brukes dersom første tolkningsrunde ikke avgjør konflikten. (Hvordan en konflikt avgjøres beskrives senere.)

Spill ut første tolkningsrunde. Dersom tolkningsrunden avgjør konflikten, ignorerer resten av terningene. Konflikten er over. *Hvis ikke*, start med initiativspilleren igjen, og trekk 5'ere. Spill ut en tolkningsrunde til, som fortsetter der den forrige slapp. Hvis denne runden heller ikke avgjør konflikten, trekk 4'ere og prøv igjen. Om konflikten ikke er avgjort når 1'erne er borte og sjette tolkningsrunde er spilt ut, så er konflikten uavgjort. Initiativspilleren må beskrive hvordan begge sider må trekke seg tilbake med uforettet sak.

Tolkningsrunden

Begynn med initiativspilleren, og gå runder rundt bordet (med klokka). Hver deltager legger ned en av terningene som ble trukket, og beskriver hvordan konflikten går videre. Hver HVITE terning beskriver noe som er positivt for den offensive siden. Hver SORTE terning beskriver noe som er positivt for den defensive siden.

Det som beskrives må være dramatisk, men behøver ikke være av avgjørende betydning for konflikten. Derfor er det ofte viktig å få trukket den andre sidens terninger, for å begrense hva de kan gjøre mot deg. Det som beskrives kan markere maksimalt en av rollene på det andre laget som "ute av spill", eller en av rollene på det laget man beskriver for "tilbake i spill". Men det kan også la status quo være som det er i forhold til hvem som er i og ute av spill, så lenge det hele er narrativt dramatisk.

En rolle som er ute av spill er ute av spill - bevisstløs, målløs, på flukt, død eller noe annet passende for konflikten - men det betyr ikke at den deltageren som kontrollerte rollen er ute av spill. Spillere er, under tolkningsrundene, ikke begrenset til å beskrive sine egne rollers handlinger, men kan også beskrive det andre roller gjør og generelt hva som skjer. Dette er den eneste delen av spillet hvor dette er lov.

Roller som er ute av spill kan bringes tilbake i spill ved å spille en positiv terning for den rollen. Det må da beskrives hvordan rollen kom tilbake i spill, og dette må gjøres i forhold til ting som tidligere er sagt (og sunn fornuft). Om den offensive siden i et slag bruker en hvit terning til å beskrive at en av de defensive rollene får sitt hode hugget av, så nytter det ikke å spille en sort terning etterpå og si at hodet rullet på igjen - det som er sagt er sant. Men dersom det er en trollmann som kan illusjonsmagi på det defensive laget så KAN kan bruke den sorte terningen til å si at illusjonen av et avhugget hode forsvinner i sanden, og den virkelige rollen dukker opp, to meter til venstre for der han tilsynelatende ble drept. Husk siste del av SeS-regelen: Man kan snu tidligere utsagn til løgn, så lenge man forholder seg til dem.

I sjekkescenen kan jentas spiller sette gutten ut av spill ved å si at "han søler en drink på seg selv, mister selvtillitten og flykter". Guttens spiller kan da sette sin rolle tilbake i spill ved å si at han raskt samler seg igjen og kommer tilbake - eller at hun får så dårlig samvittighet overfor ham at hun følger etter ham. Guttens spiller kan sette jenta ut av spill ved å si at "hun faller pladask for ham". Hennes spiller kan så sette sin egen rolle tilbake i spill ved å si at "hun

bestemmer seg for å spille kostbar”.

Mange vil beskrive det som skjer med den andre siden på en slik måte at det er vanskelig å bringe roller tilbake i spill igjen. Dette er bra, og får konflikter til å gå fortere! Om man ikke klarer å beskrive en måte å få en rolle tilbake i spill som ikke bryter SeS-regelen, så kan man ikke bringe den rollen tilbake i spill. På den annen side, spilleder bør være forsiktig med å drepe eller på annen måte ødelegge hovedroller - det kan fort få rollespillet til å slutte langt tidligere enn man egentlig hadde tenkt.

Den som beskriver i øyeblikket kan beskrive at ting går fort, eller tar lang tid. Når han er ferdig med å beskrive - og eventuelt har satt en rolle ut av spill eller tatt en rolle inn i spill - går turen videre til neste mann, som gjør det samme.

Når ingen har flere terninger på hånden, er tolkningsrunden over. Dersom alle roller på den ene eller den andre siden er satt ut av spill, er konflikten over. Den siden som ikke var satt ut av spill vant. Hvis BEGGE sider ble satt ut av spill, er konflikten også over, men ingen vant. Initiativspilleren må beskrive hvordan konflikten endte uten at noen fikk det som de ville. Dette vil ofte være gitt av hvordan de forskjellige rollene ble satt ut av spill.

Statister i tolkningsrunden

Normalt kan tolkning av en gitt terning kun sette *en* rolle ut av spill, eller tilbake i spill. Denne reglen gjelder ikke for statister. En terning kan i TILLEGG til å sette en hoved- eller birolle ut av spill (eller bringe en hoved- eller birolle tilbake i spill) sette et hvilket som helst antall *statister* ut av spill, eller bringe dem tilbake i spill. Dette gir muligheten for effektfulle flammekuler, mitraljøsesalver og lignende som meier ned fiendtlige soldater. Det gir også muligheten for å overbevise store folkemengder med et eneste godt utsagn i en forhandlingssituasjon.

Kravet er at statistene som settes ut av spill er en del av samme på forhånd veldefinerte gruppe. Statistene må altså ha blitt nevnt som en gruppe tidligere i spillet, kanskje før konflikten begynte eller tidligere i tolkningsfasen - du kan ikke gruppere dem samtidig med at du bringer dem inn eller ut av spill. Det kan med andre ord være “flokken av tilhørere borte i hjørnet” eller “det tredje bueskytterregimentet i den nordre enden av slaget” dersom dette er grupper som er blitt nevnt tidligere.

I noen tilfeller kan det være vanskelig for spillerene å vite hvilke skikkelser som er statister, og hvilke som er biroller. I slike tilfeller kan man anta at roller som ikke er blitt beskrevet i detalj, som ikke har sagt noe og som ikke er blitt navngitt er statister. Dersom dette medfører at noen som spilleder hadde tenkt at ikke skulle være en statist ble behandlet som statist, så kan han enten bruke en terning på å få personen tilbake i spill og samtidig beskrive ham nerme nok til at han ikke lenger kan regnes som statist, eller han rett og slett bare anta at rollen det var snakk om ikke var til stede likevel, og kan dukke opp senere i spillet.

Ved slutten av en tolkningsrunde teller statister som roller i forhold til beregning av hvorvidt konflikten er over.

Forsterkninger

Dersom det før konflikten begynte er blitt beskrevet at forsterkninger er på veg, kan en terning kan også bringe disse personene inn i spill selv om de i utgangspunktet ikke var en del av scenen. Det må være sannsynlig at forsterkningene kan dukke opp her og nå. (Merk dog at den som forteller om en terning godt kan hale ut tiden i beskrivelsen sin. Under en rettsak kan han eller hun for eksempel beskrive at rettsaken blir satt på pause i flere timer mens dommeren trekker seg tilbake for å tenke, noe som gir den anklagedes støtteadvokater tid til å dukke opp.)

Spilleleder kan også bruke sine terninger til å innføre forsterkninger uten at disse har blitt beskrevet tidligere. Han kan kun gjøre dette når det er sannsynlig at forsterkninger som spillerene ikke visste om kan dukke opp.

For alle forsterkninger må terningen som brukes for å få dem i spill være av riktig farge for den siden som de faktisk hjelper.

Eksempel på en konflikt

Crom og An (rollene til Knut og Ronja) er dypt nede i kloakken under byen Rothamald, hvor de prøver å finne de gamle katakombene. De har hørt at katakombene inneholder graven til den gamle alvehelten Mora'di, som skal inneholde Korrekthetens Sverd, en av syv magiske artefakter som til sammen skal være nok til å skade Den Onde. De trange tunellene i kloakken stinker forferdelig, og er trange og mørke. De to vasser i råtnende rester av piss, møkk og utslagsvann. Plutselig stiger fem Møkkabeist opp av vannet og angriper dem.

“KONFLIKT!” sier Mattias. “Okey, dere blir overrasket av møkkabeistene, så de har initiativet. Rull for å se om dere klarer å ta det over.” Ronja tar en terning og kaster den, men resultatet er 3. Møkkabeistene har initiativet. Mattias tar en hvit terning for initiativet, og to sorte terninger siden den defensive siden har to hovedroller. Møkkabeistene er statister, så de gir ingen ekstra hvite terninger.

Beskrivelsesfasen begynner.

“Møkkabeistene overrasker dere, det var ingen som helst måte dere kunne se at de kom til å dukke opp.” beskriver Mattias, og tar en hvit terning.

“Som sverdmester har Crom ingen problemer med å nedkjempe noen skarve møkkabeist.” sier Knut, og gir Mattias en sort terning.

“Trolldommen min beskytter oss fra skade.” sier Ronja og gir Mattias enda en sort terning.

“Møkkabeistene er kjempesterke, og har ikke spist levende kjøtt på dagesvis. De er veldig motiverte!” sier Mattias, og tar enda en hvit terning.

“Rustningen min er god beskyttelse mot møkkabeistenes klør.” sier Knut, og Mattias får enda en sort terning.

“An er fullstendig overbevist om at hun må forbi møkkabeistene for å finne Korrekthetens Sverd! Vi MÅ vinne denne kampen, og jeg kjemper med alt jeg har!” sier Ronja. Enda en sort terning.

“Det er trangt i tunnelen,” sier Mattias, “og våpnene deres er for lange til å brukes effektivt. Dette gjør det lettere for møkkabeistene!”. Han tar en hvit terning.

“Er møkkabeistene magiske?” Spør Knut. “Nei, sier Mattias. Men de er kjempesterke, og veldig vanskelige å drepe fordi de ikke føler smerte.” Han tar enda en hvit terning.

“Men det er mange av dem, og siden tunellen er så trang kan bare en eller to av dem angripe oss samtidig!” sier Ronja, og gir Mattias en sort terning til. “Dessuten har de bare klør, mens vi har våpen.” Hun gir Mattias enda en sort terning, men han tar den ikke opp. “Det siste teller ikke. Fordi våpnene deres er så lange så fungerer møkkabeistenes klør minst like bra her nede.”

Ronja knurrer, og Knut ler.

“Møkkabeistene ser i mørke, mens dere må passe på at fakkelen ikke slukker.” sier Mattias, og tar en hvit terning. “Dessuten har de ikke luktesans, mens dere må prøve å ignorere den forferdelige stanken.” Han tar enda en hvit terning. “De er vant til den glatte gjørma og har god balanse på fire ben, mens dere er i ubalanse.” Han tar enda en hvit terning.

“Vent nå litt!” sier Ronja og ser på rollearket sitt. “Selvforsvarsteknikkene jeg lærte i Tisjmahal-templet har selvfølgelig forberedt meg på å sloss i vanskelige situasjoner! Og Crom kommer fra et isøde! Du får ingen terning fordi det er glatt!”

“Åkei da!”, sier Mattias, og legger fra seg en hvit terning igjen. Han teller terningene. Så langt er det 7 hvite og 7 sorte. “Noen som har noe mer?”

Ronja og Knut ser på rollearkene sine og tenker seg om litt. Ingen kommer på noen flere gode argumenter.

Mattias kaster terningene og tolkningsfasen begynner.

De hvite terningene viser: 6,3,5,2,5,1,3

De sorte terningene viser: 1,2,2,5,4,4,5

Tolkningsrunde 1:

Mattias har initiativet, og det er kun en 6'er. Han trekker den hvite 6'eren og tolkningsrunde 1 begynner. “Det forreste møkkabeistet kaster seg over deg.” sier han til Knut “Crom blir kastet inn i veggen og slått bevisstløs. Han er ute av spill.”

Tolkningsrunde 2:

Ingen av sidene er helt ute av spill, så tolkningsrunde 2 skjer. Mattias har initiativet, og tar den ene sorte 5'eren. Knut tar den hvite 5'eren. Ronja tar den siste hvite 5'eren.

Mattias spiller ut den sorte 5'ern. Han må beskrive at noe går bra for det defensive laget. “An slår til et møkkabeist med staven sin, og det faller i gjørma. Det brøler i smerte, men er ikke helt ute av spill enda.”

Knut spiller en hvit femmer. “Møkkabeistene som er på bena omringer An, så hun ikke kan flykte. Men hun er ikke ute av spill.”

Ronja spiller den siste hvite femmeren, som også må beskrive fremgang for møkkabeistene. “An bruker magien sin til å slå ut mot møkkabeistene, men trolldommen virker ikke som om den biter på dem. Møkkabeistene biter og skader henne, og hun blør kraftig fra mange sår på armene og bena. Hun faller til kne, men er ikke helt ute av spill enda!”

Tolkningsrunde 3:

Det er kun to firere, og begge er sorte. Mattias tar den ene, siden han har initiativet. Knut tar

den andre.

“Det ene møkkabeistet snubler i bevisstløse Crom.” sier Mattias. “Det tryner og slår seg bevisstløs mot steinveggen. Det er ute av spill.”

Knut smiler. “Med et møkkabeist mindre mot seg får An krefter igjen. Hun snakker med åndene, og alle møkkabeistene tar fyr og brenner opp. De er døde. De teite statist-beista dine er ute av spill!” roper han triumferende. Mattias nikker. Han beskrev beistene som en gruppe (han sa fem møkkabeist stiger opp av gjørma, ikke “to beist her og tre til der borte” eller noe slikt), og siden de er statister så kan Knut sette alle sammen ut av spill med en enkelt terning.

Alle statistene er ute av spill på slutten av tolkningsrunde 3. Konflikten er over, og hovedrollene har vunnet. Men Crom er bevisstløs, og An blør fra mange sår - og de er fremdeles langt fra trygge, dypt nede i kloakken...

Kunne mattias latt beistene vinne konflikten i tolkningsrunde 2? Nei. Han hadde initiativet, og han KUNNE tatt en hvit femmer, og satt An ut av spill. Men Ronja eller Knut ville da hatt den sorte femmeren. De kunne brukt denne til å få en av rollene sine tilbake i spill. Eller, dersom Mattias hadde vært slem tidligere og satt begge rollene deres ut av spill på en slik måte at de ikke logisk kunne bringes tilbake, for eksempel ved å drepe dem, kunne de til og med til å få møkkabeistene til å gå ut av spill, for eksempel ved at de plutselig ble redde for en eller annen merkelig lyd som plutselig dukket opp, og flyktet. Dette siste ville i såfall ha fremprovosert en uavgjortssituasjon.

(Riktignok en ganske kjip uavgjortssituasjon i tilfellet der begge hovedrollene var døde. Dette er et eksempel på at spilleder må være forsiktig med hvordan han setter hovedroller ut av spill. Bevisstløshet, gjaging på flukt og fangetagning er som regel mye mer interessante valg enn å drepe eller permanent skade en hovedrolle.)

Noen tanker om konflikter

Konflikter er lagt opp slik at hovedrollene har en klar fordel så lenge de er på samme side i en konflikt. Dette er fordi hver deltager får like mye beskrivelsestid i tolkningsfasen. Siden spilleder bare er en person, og spillerene er mange, får de mer kontroll over tolkningsfasen enn spilleder. Dette er etter hensikten, men det gjør også at du ikke bør ha for mange spillere. Fobaros er beregnet på 2-3 spillere, men kan også fungere med en eller fire. Fler enn det vil antagelig fungere svært dårlig.

Når det er sagt, så har spilleder en del fordeler som gir ham mer makt enn spillerene i en konflikt. For det første har han stor innflytelse på å beskrive det som skjer i forkant av konflikten. Dette gjør at han har svært stor innflytelse på hvilke terninger som kan velges i beskrivelsesfasen, og dersom han ønsker det kan han lett lage konflikter der hovedrollenes motstandere har svært store fordeler - og dermed flere terninger på sin side.

Spillerene vil likevel dominere tolkningsfasen. Dette gjør det mulig for dem å seire mot alle odds, ved selv å gripe den andre sidens terninger og beskrive utfallet av disse som dramatisk

motgang for dem selv, men uten å sette seg selv ut av spill (og uten å bringe fiender inn i spill). For eksempel, i en kampsituasjon, kan de beskrive hvordan fiendene deres sårer dem, kaster dem i bakken, driver dem tilbake mot stupet, osv, men alt uten egentlig å sette noen hovedroller - eller personer på hovedrollenes side - ut av spill. Dette gjør at Fobaros passer svært bra til Heroiske rollespillsjangre, der hovedrollene er store helter som kan overvinne fiender som tilsynelatende burde hatt overtaket.

Spilleders siste triks i ermet er forsterkninger som ikke tidligere har vært nevnt. I mange situasjoner kan disse brukes til å hale ut en konflikt, for å tvinge frem en situasjon der ingen vinner og spillerne må trekke seg tilbake. Dette skjer fordi det ikke er noen begrensninger på antall biroller - eller grupper av statister - som kan innføres av en spiller-terning som forsterkninger, mens en terning ellers bare kan sette *en* birolle og/eller gruppe av statister ut av spill. Dette annullerer på noen måter spillernes dominans av tolkningsfasen. Men dette bør brukes meget sparsommelig, da det i mange situasjoner kan fjerne spillernes muligheter til å vinne. Denne typen uthaling er mest passende dersom hovedrollene forsøker seg på noe som burde være umulig, som å gjøre et frontalangrep på helvetes porter.

Kommentarene over kan gi inntrykk av at konflikter er veldig styrbare. Men terningene gjør dem likevel ganske uforutsigbare. Uthaling vil for eksempel ikke være mulig med mindre spilleren i hver tolkningsfaserunde kan få tak i minst en av sine egne terninger. Og dersom den ene fargen generelt har mye høyere resultater enn den andre, så vil den siden ha en veldig stor fordel, uansett hvor mange 1'ere den andre siden har.

Defansiv magi? Energifelter? Forsvarsstillinger?

Om man tenker igjennom hvordan Fobaros-konfliktsystemet fungerer, så kan man fort lure på hvordan trollmenn's defensive magi (som shield-magien fra D&D) kan fungere i spillet, tilsvarende science-fiction-helters energifelter (shields up!). Spesielt i forhold til trolldom er dette en type handling som kan virke vanskelig å få inn i spill: Angrepsmagi er veldig greit, du kan rett og slett beskrive effektene ved å bruke terninger til å sette andre ut av spill. Tilsvarende kan du bruke helbredende magi til å bringe dine egne tilbake i spill.

Men hva med forsvarsmagi? Det er viktig å tenke på forsvarsmagi, energifelter og lignende effekter som tilsvarende forsvarsstillinger. I Fobaros er det ingen spillmekanisk forskjell på å være beskyttet av en forsvarsmagi og å ta opp forsvarsstilling bak en mur: Begge deler gir deg en fordel i en voldelig konflikt. Og etter å ha nevnt dette bør det være opplagt hvordan denne typen ting fungerer: Du må ha nevnt at magien er i effekt på et eller annet tidspunkt før slaget, eller at du er i stand til å kaste forsvarsmagi på deg selv og dine venner på et øyeblikks varsel. Denne typen utsagn gir deg muligheten til å gi din side en ekstra terning i beskrivelsesfasen.

Naturfenomener som motstandere

Visse situasjoner, spesielt naturfenomener som stormer og flodbølger, kan være motstandere i en konflikt. I slike situasjoner vil naturfenomenet som regel være initiativtager. Naturfenomenet

vil forsøke å sette rollene ut av spill ved å skade dem, få dem til å flykte eller snu, osv. I slike tilfeller kan rollene sette naturfenomenet ut av spill ved å beskrive hvordan de kommer seg ut av den situasjonen der fenomenet kan påvirke dem - kommer seg gjennom fjellpasset, søker tilflukt i en hule eller lignende. Naturfenomener av denne typen teller som en birolle som er mange ganger større enn et vanlig menneske - spilleleder avgjør rett og slett hvor mange terninger fenomenet får i begynnelsen av beskrivelsesfasen, før man begynner med argumenter. (Der hvor man vanligvis ville lagt til terninger for antall biroller på fenomenets side.) 2-3 terninger er ofte passe. Det er relativt enkelt å finne fordeler som gir naturfenomener flere terninger.

Denne typen konflikter bør brukes sparsommelig, men kan brukes for å sørge for at lange reiser over fjellpass og lignende blir mer farlige og mer felles historiefortelling enn at spilleleder bare sitter og beskriver en kjedelig reise.

Handlinger uten motstandere

Av og til vil det være hensiktsmessig å avgjøre hvorvidt en rolle - som regel en hovedrolle - får til noe uten at det er andre roller som aktivt forsøker å hindre ham. For eksempel dersom det er et spørsmål om en rolle klarer å hoppe over en dyp ravine. I slike tilfeller må spilleleder først avgjøre om det er noe poeng i at rollen IKKE klarer det. Hvis dette ikke fører til noe interresant for historien, skal spilleleder rett og slett si at rollen klarer det. Hvis det er interresant at rollen ikke klarer det, rull en terning. På 1-3 så klarer han det ikke, på 4-6 så klarer han det. Dersom rollen har en ferdighet eller klarer å beskrive en annen fordel, så kan han legge til 1 på terningen. Men uansett hvor mye positivt han beskriver kan han bare legge til 1.

Etterforskning

Mange typer rollespill har "etterforskning" som en viktig del. Dette gjelder spesielt detektiv- og politi-sjangrene, men også horror-sjangeren har kjente spill som baserer seg mye på at rollene går rundt og samler spor. Hvis man bruker Fobaros som motor for å spille denne typen rollespill, skal det aldri ruller terninger for å se om spillerne får med seg et viktig spor. Hvis sporet er der, og rollene har den utrustning og kunnskap som må til for at det er troverdig at de får med seg informasjonen, så får de den.

Det er ikke interresant å se om spillerene finner informasjon og spor. Det er interresant å se hva som skjer når de har funnet den.

Oppsummering

For de som har spilt klassiske rollespill, som Dungeons & Dragons eller Call of Cthulu før, så vil Fobaros virke veldig annerledes. Det vil kreve en del tilvenning før resolusjonssystemet flyter godt. Spesielt tar det litt tid før man klarer å komme med gode beskrivelser som virkelig levendegjør konfliktene. Man bør ta seg tid og forsøke å beskrive mest mulig fargerikt det som skjer.

Å komme inn i det riktige tankesettet for denne typen beskrivende rollespill kan ta litt tid, men når det først fungerer så blir fortellingen sin egen belønning.