

Furet, værbitt

Et spill om revolusjon og norskpatriotisme.

Skrevet av kandidat 12

Del 1 – For Norge, Kjæmpers Fødeland

Introduksjon

Furet, værbitt er et spill hvor man går inn i rollen som et medlem av en revolusjonær undergrunnsbevegelse i en dyster fremtidsvisjon av Norge. Landet styres med jernhånd av det fascistiske partiet NNNP (Nye Norske Nasjonalistparti) under Norges selvutnevnte overhode, Kong Vidkun I. Spillernes oppgave er å så revolusjonens frø og kjempe for et fritt Norge.

Det var en gang...

Ved begynnelsen av det 21. århundre var fremtiden usikker. Klimaendringer og endeløse kriger gjorde folk nervøse, og det var ikke rent få som var sikker på at enden var nær. Ting ble enda verre da tredje verdenskrig brøt ut. Kaos herjet og kampen mot forurensing og klimaendringer ble glemt til fordel for krigføring. Folk var mer interesserte i å overleve fra dag til dag enn på lang sikt.

Mot slutten av krigen, som med den forrige, kom atomvåpnene frem og man håpet på å avgjøre krigen på den måten. Vondt ble verre, og katastrofen var et faktum. Verden, slik man kjente den, ville ikke overleve. Verdenslederne gjemte seg i sine underjordiske bunkere med planer om å kripe frem igjen når ting hadde roet seg for igjen å ta kontrollen. Utenfor herjet naturkreftene, polene smeltet og store deler av verden ble lagt under vann. Verdensledernes bunkere havnet under havet og ingen har hørt fra dem siden.

Hjemme i Norge flyttet de overlevende opp i fjellheimen hvor nye byer sprang opp. I en tid var landet uten felles lederskap. Hver by og hvert tettsted hadde sin egen form for lederskap, men det lille som fantes av orden hang i en tynn tråd. Som om ikke det var nok begynte en mystisk sykdom å spre seg. Folk ble svake og syke, og etter et par uker, hjelpeløse i sengene, sloknet de inn.

Løsningen på Norges problemer kom i form av det politiske partiet NNNP (Nye Norske Nasjonalistparti) under ledelse av Vidkun Olsen. Selv om mange var skeptiske i begynnelsen, forsvant skepsisen når NNNP kunne fortelle at de hadde oppdaget en medisin som kunne holde den mystiske sykdommen i sjakk. Det ble opprettet apotek hvor medisinen, Saft, ble solgt til en ikke akkurat billig penge. Partiet holder oppskriften til Saft hemmelig, så de har stor makt over folket som nå er avhengige av medisinen for å leve.

Mellom bakkar og berg

Året er 12 EG (etter gjenforeningen) og har absolutt makt. Som eneste politiske parti og eneste produsent av Saft har de kunnet stille stadig flere krav til folket og skape stadig strengere lover og regler, alt "til folkets beste". Det er faktisk gått så langt at partiets leder har utnevnt seg selv som konge over Norge. Kong Vidkun I. Hans majestet bor for tiden i Norges nye hovedstad i Jotunheimen, Åsgård.

NNNPs kontroll over Norge vokser stadig, og de tar hele tiden i bruk nye virkemidler for å sørge for at de har full kontroll. Det tok ikke lang tid før kameraer dukket opp på hvert et gatehjørne, og nå er både kameraer og mikrofoner å finne i ethvert hjem. Alt som blir sagt og gjort blir overvåket av NNNPs politi. Om noen viser tegn til illojalitet blir de straks arrestert og forhørt. Om politiet kan bekrefte at vedkommende mangler lojalitet til kongen blir de ført til saftfabrikkene og blir aldri sett igjen. NNNP har stemplet visse typer mennesker som uønskede. Disse blir arrestert og ført til saftfabrikkene om de blir oppdaget. Uønskede mennesker inkluderer folk med innvandrerbakgrunn, utviklingshemmede, homofile, tatere, kommunister (det inkluderer alle som viser mistillit

til landets lederskap), kriminelle (et relativt begrep), ikke-kristne og alle som virker opprørske.

Gi mig de rene og ranke

Det er mange som er misfornøyde med situasjonen, men de aller fleste vet bedre enn å si det høyt. Det finnes derimot en gruppe som våger stå i mot tyranniet. Denne undergrunnsbevegelsen er kjent bare som Bevegelsen. Bevegelsen er en gruppe frisinnede mennesker som drømmer om et fritt Norge hvor man kan uttrykke hva man mener uten frykt for eget liv, et Norge hvor alle kan leve side om side, uansett hudfarge, legning og tro.

Bevegelsens leder, Henrik Welhaven, bor i kjelleren under sin mors dagligvarehandel i hovedstadens handelskvarter og har ikke sett solen på flere år. Over årenes løp har Bevegelsens hovedkvarter vokst og består nå av et nettverk av kjellere og tunneler under handelskvarteret, og har en rekke innganger og fluktruter.

Bevegelsen benytter seg av hemmelige tegn, håndtrykk og røverspråk for å kommunisere på overflaten uten å bli oppdaget av politiet. Kjellerne deres er derimot trygt, og det finnes ingen kameraer eller mikrofoner der. Bevegelsen møtes regelmessig for å diskutere operasjoner og snakke om revolusjon, men møtene har en tendens til å ende med store fyllefester. Også revolusjonære behøver å utagere i ny og ne, og da er det godt å ha et sted hvor man kan snakke fritt.

Del 2 – Norges lover

Nå som du har lært litt om Norge anno 12 EG lurer du kanskje på hvordan man skal spille dette merkelige spillet. Først av alt trenger du noen å spille med (en person må være spilleleder. Det er hans jobb å fungere som dommer, forberede en historie og spille alle personene spillerne møter på sin vei.) og et par terninger. Om du har spilt rollespill før trengs det neppe noen forklaring, men om du er ny i faget og fremdeles lurer på hva

rollespill er kan man beskrive det som en rollelek (som politi og røver eller mor, far og barn, noe de fleste bør være kjent med) hvor hver av spillerne spiller rollen som et medlem av Bevegelsen. Man snakker i rolle, forteller hva man gjør og beskriver handlingene sine. Alt er improvisert (kanskje med visse unntak fra spillederens side), så det er ingen grunn til å bekymre seg for at man gjør eller sier noe som er feil. Bare sett deg inn i rollen din og gjør/si hva du tror han eller hun ville gjort/sagt.

Om din rolle gjør noe hvor utfallet er usikkert kan man bruke terningene for å avgjøre om det har ønsket resultat. *Furet, værbit* bruker et enkelt system for å avgjøre utfallet av en handling. Spillederen avgjør en vanskelighetsgrad for handlingen (beskrives nærmere senere) og man ruller to terninger og legger til en egenskapsverdi og et ferdighetsnivå på kastet. Om man ruller likt med eller over vanskelighetsgraden har man oppnådd det man ønsket, om man ruller under har man ikke oppnådd ønsket resultat.

Norske mann i hus og hytte

Før man begynner å spille må man lage en rolleperson. Det er greit å ha et ark å skrive på samt skrivesaker. Spesielt ferdighetsnivå har en tendens til å forandre seg, så det kan være lurt å bruke blyant.

Steg 1

Finn på et konsept til rollen og skriv en beskrivelse på ti ord. Ikke mer ikke, mindre.

Eksempler kan være:

- En poet som er glad i piker, vin og sang.
- En sporty man som elsker friluftsliv og annen fysisk aktivitet.
- En arbeider som har mistet familien til NNNPs hemmelige politi.

Steg 2

Skriv ned de tre hovedegenskapene og fordel 12 poeng mellom dem. Ingen kan være lavere enn 1 eller høyere enn 6. Hovedegenskapene er:

Mot (i brystet) Evnen til å holde hodet kaldt i farlige situasjoner, samt motstå smerte.

Vett (i pannen) Evnen til å tenke raskt, løse logiske problemer og memorere kunnskap.

Stål (i ben og armer) Fysisk styrke og utholdenhet. Slike gutter det vil gamle Norge ha.

Steg 3

Skriv ned fra fire til ti startferdigheter. Man får i alt ti startferdigheter og har 35 poeng å fordele mellom disse. Ingen kan være lavere enn 1 eller høyere enn 6. Man behøver ikke velge alle i det man lager rollepersonen. Man må velge minst fire når man lager rollepersonen, resten kan føres på under spilling. Man kan lære mer enn ti ferdigheter, men disse må man kjøpe på et annet vis.

Eksempler på ferdigheter:

Klatre

Stå på ski

Synge og spille

Skyte

Slåss

Overtale

Snike og gjemme seg

Hoppe

Reparere

Førstehjelp

Svømme

Steg 4

Skriv ned fysisk tilstand (frisk) og Revolusjonspoeng (man begynner med 3).

Etter steg fire kan man begynne å spille. Det er fremdeles et par regler som er greit å kunne, men det er viktigst at spilleleder har gjort seg kjent med dem. Reglene er ganske enkle i seg selv. Disse er:

Vanskelighetsgrader

Det er opp til spillederen å avgjøre hvor vanskelig det er å utføre en gitt handling.

Vanskelighetsgradene er som følger:

10 – veldig lett

12 – lett

15 – utfordrende

18 - vanskelig

20 – veldig vanskelig

22 – nærmest umulig

Fysisk tilstand

I utgangspunktet er rollepersonens fysiske tilstand ”frisk”, men det kan forandre seg fort. Ens fysiske tilstand kan påvirkes på to måter, enten ved fysisk skade eller mangel på Saft. Det er fire tilstander for skade og fire for saftmangel.

Fysisk skade

De fire tilstandene for fysisk skade er frisk, såret, kvestet og døende. Om man blir truffet av et angrep faller man ned til neste tilstand. Om angrepet treffer en vanskelighetsgrad høyere enn man trenger for i det hele tatt å treffe faller man ned to tilstander. Når angrepet en vanskelighetsgrad to hakk over det nødvendige faller man ned tre tilstander. (F.eks.: er vanskelighetsgraden for å treffe med et angrep 15 går offeret ned én tilstand om resultatet er 15-17, to tilstander om det er 18-19 eller tre tilstander om det er 20+) Om man er såret tar man -1 på alle terningkast. Er man kvestet tar man -3 på alle kast. Om man er døende er man bevisstløs og kan ikke gjøre noe som helst.

Saftmangel

Man er avhengig av Saft for å overleve. Man blir gradvis sykere om man ikke får den Saften man trenger. De fire tilstandene er frisk, klein, rabiatt og døende. Man kan gå i tre dager uten Saft, men fra og med fjerde dagen må man kaste to terninger + Mot + Stål for å holde seg gående en dag til. Vanskelighetsgraden er 12. Om man klarer kastet kan man holde ut en dag til før man må kaste på nytt. For hver dag som går får man -1 på terningkastet. Klarer man ikke kastet faller man ned til neste tilstand og neste dag fortsetter man å kaste terning uten noen minus. Neste gang man mislykkes på kastet faller man ned en tilstand til.

Er man klein føler man seg syk og svak, og man tar -1 på alle terningkast (bortsett fra kastene for å se om man faller ned til neste tilstand). Er man rabiater mister man kontroll og gjør alt for å få tak i Saft. Denne tilstanden fører ikke med seg noen spesiell straff, men om man havner i en stressende situasjon eller øyner en mulighet til å få tak i Saft ruller man en terning for å se hvordan man reagerer.

1-2: man beholder roen og kan reagere som normalt.

3-4: man mister alle krefter og kollapser mens man skjelver ukontrollert.

5-6: man går berserk og går til angrep på alle som står i ens vei.

Om man er døende blir man bevisstløs og kan ikke gjøre noe som helst.

Revolusjonspoeng

Revolusjon er som en rullende snøball. Jo lenger den ruller jo mer baller det på seg og det går raskere og raskere til det til slutt smeller. Slik er det også med Bevegelsens revolusjon. Når spillerne oppnår et delmål på vei mot full revolusjon kan spillederen velge å belønne dem med et Revolusjonspoeng hver. Eksempler på delmål kan være å rane en last med saft, kidnappe en viktig person i NNNP eller sprengte en radiostasjon. Revolusjonspoeng kan brukes for automatisk å lykkes med et terningkast. I stedet for å kaste terningen kan man bruke et poeng, og det vil telles som om man hadde lykkes på kastet.