

GUDENE et rollespill.

V.1.0 Av Morten Sandø.

Forord Av Morten Sandø.

Dette lille rollespillet er et forsøk på og koke ned til beinet en utrolig komplisert ide. Et rollepill hvor spillerne er guder. Det er bare et spill inspirert av de mange patheoner fra gamle tider. Jeg har desverre ikke brukt så mye tid på det som jeg kunne, og det vil sikkert være situasjoner som kan oppstå hvor det ikke finnes presidens i reglene. Spillet er inspirert av FATE reglene. Uansett håper jeg dere som vil spille dette har gøy med dette sammenkoket av an regelbok. Feilstavelser og feil kan forekomme.

Introduksjon:

Gudene er et rollespill for 3 eller flere deltagere, hvor man får prøve seg som gud i en delt fantasivirkellighet dere hvesakelig skaper sammen.

Et rollespill er rollelek som bruker spill mekaniske regler. Målet er at man sammen skaper en fortelling og har det gøy. I dette rollespillet er det fokus på at alle har makt til og påvirke utfallet av det som skjer. Den viktigste reglen er og ha det gøy.

Du trenger, Papir til og skive og tegne på. Spill Kort til å spille med. Noe og skrive tegne med. Snaks og noe å drikke er kjekt.

Først må man velge en "spill leder." Spill lederens oppgave er å lede spillet. Å holde styr på skaperverket, bestemme hva som går an og ikke om man er i tvil, og å hjelpe spillerne holde spillet gående. Å styre motstandere og andre guder ved behov. Det er Spillederen sitt ansvar og privilegiet å styre historien. Man kan bytte på å være spillleder mellom hver gang om man spiller flere ganger. Men første spilling vil nok gå med på og definere verden og gudene.

Karakterer.

"Det begynte med bevissthet, du var bevist på at du var til, du sanset noe rundt deg, sanset alt kaoset og eksistensens formløse strøm. Du ble bevist på at du ikke ver alene. En annen almektig bevissthet rørte ved deg. Og du forsto med ett at du var en av mange som ble berørt av denne andre bevisheten. Alle dere berørte ble skapt for å hjelpe den første og skape ferdig alt. En kryptisk beskjed formet seg i din forståelse.

-Definer deg selv, og gjør noe."

Man begynner og lage en karakter ved å svare på disse tre egenskapene.

Hva er du gud for?

Hva slags gud rollen er er ledepinne for hvordan karakteren påvirker verden. Hvor guden passer inn i det hele. Det er noen ideer som i praksis ikke vil virke, som og være guden for skolisser. Det gir veldig lite og spille på. Primal krefter og vide konsepter passer bedre. se gjerne I eksisternede mytologier etter inspirasjon.

Hva er din oppgave?

Gudene har en oppgave, av og til er de ikke helt klare. Loke ønsker og herske midgard, for eksempel.

Hva er din svakhet?

Alle guder har en svakhet. Det kan være noe man ikke kan gjøre, eller noe man ikke tåler, et sted man er forvist fra.

Hvordan handler du med de dødlige? Har du en avatar, en utvalgt profet? eller taler du til drømmer eller hvisk i vinden?

Grunn regler.

Hva er spillkortene til?

Når en spiller gjør noe i spillet som skal skape en reaksjon eller påvirke noe med en tiltenkt

hensikt. Foreksempel, Om spilleren vil at sin karakter skal bruke sin makt over ild til og starte en brann. Så bruker man spillkort. Vanlige 52 spillkort med eller uten joker. Spilleren trekker to kort. Spill lederen trekker to kort. Får spilleren høyeste sum til sammen går det. Får spilllederen høyeste sum går det ikke. Brukte kort legges i en egen bunke.

Hvem som helst av spillerne og spilllederen kan når som helst stokke kortstokken sammen med brukte kort.

Spilleleder styrer hvilken rekefølge man tar sin tur om nødvendig.

Alternative tileggs regler.

Knekt: En komplikasjon eller uforutsett negativ konsekvens oppstår på grunn av det som ble gjort. Trekk et nytt kort.

Dronning: Noe uventet positivt skjer som konsekvens av denne handlingen.

Konge: Noe urelatert til til denne handlingen skjer som er til hinder for spilleren. Trekk et nytt kort.

Ess: Noe urelatert til denne handlingen skjer som er til hjelp for spilleren. Trekk et nytt kort.

Joker(om man spiller med slike): Spilleren styrer hva utfallet blir, eller kan spare kortet og spille det senere for og bruke det senere, for hjelp eller hinder for seg selv eller andre.

Kort på hånden:

Spillerne har to kort på hånden som kan brukes til og hjelpe eller hindre en handling. Man får ikke trekke et nytt kort og man kan ikke ha mer en fem kort på hånden. Jokerkort teller ikke.

Om man trekker to like tall kan man trekke et kort inn på hånden.

Om man trekker samme type, to hjerter for eksempel. kan man trekke et ekstra kort eller bytte et kort mot ett man har på hånden.

De tre æraene.

"Alt har en begynnelse, og slutt. Noe varer ved, noe blir til noe annet men uansett skal alt ha en slutt."

Begynnelsen.

Spillerne og spilllederen setter seg ned og skaper/definerer korte setninger om verdnen/planeten som er rollenes verden.

Hvilke andre guder er det om noen?

Hvor mange folkeslag?

Hvor mange arter opphøyes slik at de er intelligente nokk til og anerkjenne gudene?

Det er tiden før skriften og redskaper.

Tegn og skriv alt som må huskes.

Mellom æraen.

Når stabile sivilisasjoner oppstår er man kommet til mellom æraen.

Gudene blir litt mer definert i forhold til hvilke krefter de har, og deres handlinger.

Spillelederen bruker det som ble skapt og starter spillet med en konfrontasjon med en annen gud som har et mål som går imot spillerne. Eller en dødlig som utfordrer gudene eller kanskje ber om hjelp? Det er greit og ta inspirasjon fra andre historier som har guder som sentrale roller.

Slutten.

Alt må ha en slutt. Også skaperverket.

Ragnarokk, apokalypsen. Alt som har vert må opphøre.

Det som reglene ikke dekker, må spillerne og spilleleder selv sette standard for. Enten ved avstemning eller ved og trekke kort. Hva en som passer dere.