



# HELVN

*De tok hele verden i fra deg og la den i  
grus. Nå er det din tur å gi tilbake med  
samme mynt.*

KANDIDAT



Dette er et rollespill om Hevn. Et spill om mennesker drevet langt over grensen, om det å gi tilbake med samme mynt, om å la sinne få utløp, om det å ta loven i egne hender. Dette er et spill hvor rollene, hevnerne, gjør det de må gjøre for å fylle tomrommet i deres hjerter. Et spill hvor kruttrøyk og lukten av blod fyller luften, hvor verden er feil og det er kun stål og never som kan bringe litt rettferdighet tilbake. Dette er også et spill om tap, men det er det ikke sikkert du merker før etterpå.

## Hva er rollespill?

Rollespill er et spill som tar form som en samtale mellom deg og noen venner. Tenk deg at du har en rolle, la oss si en mann som jobber på et kontor. Du og meg snakker litt om han og får en liten ide om hvem han er. Så forteller jeg at vi begynner på kontoret, det er mandag og alt er normalt. Plutselig farer døren opp og inn velter det en skare med blodtørstig zombier. Hva gjør du nå, spør så jeg. Og du forteller så hva rollen din gjør. Sånn fortsetter vi frem og tilbake. Vi forteller en historie sammen.

Dette er rollespill i all sin enkelhet, hvordan vi blir enige om hva som skal skje, hvem som kan si hva om hva, og alle de andre tingene du vil finne i disse reglene er bare detaljer. Disse er detaljer som vil hjelpe dere å skape historier om hevn. Først og fremst er dette regler som vil la dere ha det gøy. Det er også regler som vil la dere presse opplevelsen ut på kanten av det ubehagelig, om dere tør. Men som sagt, dette er detaljer. Hva rollespill er, det er det som står i første avsnitt.

## Historier om hevn.

Hollywood er glade i disse historiene. Mannen eller kvinnen som mister alt og blir sviktet av et samfunn som ikke kan gi dem den rettferdigheten de krever, så de tar loven i egne hender. Det kan sikkert analyseres opp og ned i mente hvorfor, men det er ikke så viktig i denne sammenhengen. Disse historiene, filmer som Law Abiding Citizen, Deathwish, Outlaw, Death Sentence, Man on Fire, Kill Bill, The Brave One, har alle en del trekk som går igjen. Det viktigste av disse, og det som mye av dette spillet fokuserer på, er at av og til kan man kun få rettferdighet med våpen i hånd. Det bibelske et øye for et øye, en tann for en tann.

Dette er sjeldent pene historier. Allikevel så er det noe med dem. De vekker FRPeren i oss alle, enten vi vil vedgi oss dette eller ei. Det er noe mytisk med disse hevnerne. Dette spillet handler om disse.

## Moralisering på lavt plan.

Man kan ikke spille eller skrive et spill om hevn uten å nevne moral. Det ligger nok et lite snev av dobbelt moral i denne spillteksten, men jeg har nå prøvd å holde det meste utenfor. Et spill, eller en historie, handler mye om rett og galt. Moralsk absolutisme er en gjenganger. Verden er ofte svart/hvitt i disse historiene. Skurkene er slemme og helten har rett. Men det fine med sånne historier er at de kan, med sin enkle moralske verden, lett la oss se på ikke så enkle spørsmål i vår virkelige verden i et litt annerledes lys. Så mitt moralske

ståsted er ikke så viktig. Det er hva du tar med deg inn i dette spillet som betyr noe, for det er det som vil skape kontrast.

Og vi har ikke begynt å se på hva som skjer om man ikke lar verden være så svart/hvitt, men heller maler den i skygger av grå.

## Hva trenger du så for å spille dette spillet.

Begynn med å samle sammen noen av de kuleste vennene dine på et sted hvor dere kan henge komfortabelt og uforstyrret noen timer. Ideelt sett er dere mellom tre og fem stykker. Ha gjerne med noe stemmings musikk og demp belysningen. Noe godt å drikke og spise er ikke dumt. Skriv ut denne teksten, noen bør ha lest den på forhånd, og noen kopier av rollearket, ett til hver. Noe å skrive på og med er også lurt. Dere kommer til å trenge mange sekssidete terninger, den sorten som følger med i yatzee, i alle fall ti elleve stykker. Ha gjerne seks syv terninger per spiller for å gjøre det lettere, og for best effekt bør dere ha to farger terninger. En av dere tar på seg rollen som Forhandler, resten er spillere.

## Spillets gang.

Det første dere skal gjøre er å lage roller. Hver spiller skal lage seg en hevner. Forhandleren skal så ta disse hevnerne og sy deres forhistorier sammen. Resten tar en liten pause imens. Det kan godt være at alt dere gjør første gangen er bare å lage rollene, men om dere er litt som meg, så er dere nok ganske ivrige etter å komme i gang. Men gi spillet litt tid. Se gjerne en av filmene nevnt ovenfor imens. Å lese tegneserien 100 bullets, eller noe Sin City er ikke dumt det heller. Bruk vente tiden på å skape stemning. Ikke sett dere ned og spill World of Warcraft eller diskuter siste episode av Grey's Anatomy. Hold fokus, det har dere mye igjen for.

Når Forhandleren så har lagd en skisse og har et greit bilde av hva som har skjedd før så setter dere i gang. Om du skal være forhandler frykt ikke, jeg kommer med råd og vink til deg senere. Dere spiller på tur rollene deres sine Anslag, og videre går historien derfra. Forhandleren setter situasjoner og scener, og dere lar rollene deres agere og reager på det som skjer rundt dem. Dukker det opp situasjoner hvor dere ikke er enige, eller det ikke er helt sikkert hvordan ting skal gå, da tyr dere til de følgende grunnreglene.

## Si ja, eller trill terninger.

Dette betyr enkelt og greit at om noen forteller noe du ikke er helt enig med skal skje, ja da må du utfordre dette med reglene. Det kommer mer om dette senere, det viktigste er at om du er spiller, så må rollen din gjøre noe.

## Aksepter utfallet og gå videre.

Når dere har trillet terninger, alle handlinger har blitt avgjort og tre runder regelen er brukt. Ja da er spørsmålet oppe og avgjort. Ikke dvel ved det. Aksepter det som har skjedd og la handlingen rulle videre. Det er sånn det uforutsigbare og magiske med rollespill skjer.

## Alle bestemmer hvordan sin egen rolle reagerer.

Din rolle er ditt domene. Ingen andre en du bestemmer hvordan din rolle reagerer eller føler. Når det er sagt er det regler her for hvordan andre roller kan bruke tvang mot rollen din for å få den til å gjøre som de vil. Det er du som bestemmer, men det å ikke føye seg kan fort få store konsekvenser.

Når dere så slipper opp for tid, eller historien avrundes, pakker dere sammen. Snakk gjerne litt om kveldens opplevelser og tenk på det som skjedde i historien. Så har du noe å minnes til neste gang dere skal spille.

## Bruken av terninger.

Som nevnt tidligere triller vi i dette spillet vanlige, sekssidete terninger. I utgangspunktet triller man fire stykker og deler dem i par. Du legger så sammen verdien av hvert par. Jo høyere verdien er, jo bedre er det.

Det kommer noen regler senere som gjør at du triller mer eller mindre terninger. Triller du mer en fire så skal du alltid lage to par, resten av terningene legger du vekk. Er du så uheldig at du må trille færre ja da er det opp til deg å fordele dem på disse to parene. Det er lov til å sette ingen på det ene, men aldri mer enn to terninger i et par.

# Del 1. Hevneren.

*"I have, through a long and interesting career, acquired a particular set of skills. Unless you let her go now, I will find you and I will kill you."* - Taken

Det er disse menneskene dette spillet handler om. Denne lille biten her handler om hvordan du skal lage din hevner, og sette denne i bevegelse inn i historien.

## Grunnlaget

Det første du må gjøre er å snakke med resten av spillerne og Forhandleren. Det kan godt være at forhandleren har lagd et skisse ark med tanker hun har hatt om miljøet til historien. Dere må da forholde dere til denne verdene og gjøre den til deres egen. Eller så må dere bli enig om et miljø og litt om hvordan historie dere vil fortelle. Dette spillet gjør seg bedre med historier ala Man on Fire enn Kill Bill, men hvis dere vil ha en glad vold opplevelse til syttitalls musikk, kos dere. Viktigste er at dere blir enig.

Når dere er enig brainstorm litt i sammen og prøv å finn på et konsept. Skriv ned fem stikkord etter som de kommer til deg. Det kan være utseende, oppførsel, bakgrunn. Det er ikke så viktig. Disse stikkordene er der for å hjelpe deg videre i prosessen. Å finne et navn til rollen din her er utvilsomt meget nyttig. Du trenger ikke hele navnet heller. Et fornavn eller etternavn, ja kalle navnet til rollen i media, alt som kan virke som en knagg når du tenker på rollen hjelpe.

## Første skrittet.

En hevner uten noen å hevne er meningsløs. Se på rollearket. Der står det:

Jeg heter ... De tok ... fra meg.

Dette er kjernen i rollen. Hva han heter og hva som ble tatt i fra han. Tenk nøye på dette og noter. Du skal så utbrodere dette litt. Skriv en kort setning eller en fire fem stikkord om hvem som gjorde dette og hvordan de gjorde det. Vær brutal. Dette handler ikke om en rolle som mistet jobben eller kona gikk fra han for postmannen. Jo hardere og verre det som hevneren ble utsatt for, jo mer vil du heie på han. Jo mer riktig vil hans handlinger virke. Dette er en liten finurlig detalj, og den er viktig.

## Neste skritt

Vi skal nå bli litt bedre kjent med hevneren. De neste er at du skal gi han muligheten til å ta hevn. Det settet med ferdigheter som gjør at De kommer til å få som fortjent. Under headingen De visste ikke at jeg var ... skal du skrive en fem ord om hva rollen gjorde en gang. Eksempler her er tidligere spesialsoldat, operatør for hemmelige tjenester, dreven narkospaner, reformert bankraner og pensjonert leiemorder.

Under Jeg kan blant annet ... skriver du ned fire ferdigheter som du synes skiller seg ut. Ikke bare skriv skyte, når du kan skrive skyte for å drepe. Eksempler på ferdigheter er brutal nærkamp, harde forhørs teknikker, trauma medisin, improvisere bomber, brannstifting, bryte meg inn, snike meg innpå, forsvinne i mengder.

## Det lille som er igjen

Vi har nå gitt rollen noe å hevne, noen å hevne seg på og muligheten til å gjøre dette. For å gjøre denne lille miksen litt mer pikant skal vi nå strø litt mer salt i såret. Hevneren har mistet det viktigste i livet sitt, alt han har igjen er minner. Nå skal du lage fire.

### Det første kalles Memento.

Dette er en liten ting hevneren alltid har med seg. Det kan være giftingen, en hårløkk fra sin datter, eller det lille armbåndet hun perlet til han dagen før hun forsvant. Skriv ned kort hva det er og gi det mening.

### Neste kaller vi Ankeret.

Ankeret er et sted som bringer tilbake minner fra da verden enda var god. Om det er parken de hadde piknik i hver torsdag, broen hvor han gikk ned på kne eller det første huset de bodde i. Hevneren kommer hit for å huske hvorfor han er på hevntokt og for å glemme seg litt i minnene.

### Det tredje er en person.

Ingen er helt alene. Det finnes en person der ute som deler sorgen, eller i det minste som kan gi rollen minner om det den mistet. Om det er svigerfamilie, sin egen far, kollega, en venn fra gammelt av, presten som lytter eller hun unge servitøren i kafeen som han søker kaffe midt på natten. Ved å tilbringe tid med denne personen kan rollen se livet den hadde før, og savne det bittersøtt.

## Det aller siste kan aldri tas fra rollen, det er Øyeblikket.

Av og til opplever vi små øyeblikk hvor verden bare er helt perfekt. De brenner seg inn i minnet og når alt er mørkt kan vi trekke på dem for styrke. Var det da hevneren kom med bursdagskake på sengen til sin sønn, eller første gangen han slapp sykkel og lot sin datter sykle alene. Det kan ha vært første gangen han kysset sin kone eller da faren sa at han var stolt av han. Nå er det et av få lyspunkt.

Alle minnene begynner som gode. Som senere vil vise seg er det ikke sikkert dette varer. Hevneren bruker disse til å fylles av sorg. Senere vil du også se hvordan du gjør dette og hvordan denne sorgen blir til sinne som gjør hevneren så farlig.

Det du skal konsentrere deg om nå er å gjøre disse såre. De er med på å menneskeligjøre hevneren din. Dette er viktig for at du og de andre spillerne skal kunne identifisere seg med han eller henne. Noe som er en forutsetning for å kunne fortelle kraftig historier.

## Et slags æreskodeks

Det er noe som skiller Hevneren fra alle andre. Det er at trass i den blodige hevnen han tar, så er han drevet av et kodeks. Han har moral. Det finnes steder han ikke er villig til å gå. Regler som styrer oppførselen hans. Disse prinsippene kalles kodeks.

Du skal nå lage tre. Et veldig kraftig som har formen Jeg vil aldri... og to litt mildere som har formen Jeg vil ikke... Bruk det du nå har lagd deg av en rolle til å forme disse. Ikke gjør dem for brede, men heller ikke for trange. Jeg vil ikke skade uskyldige er en klassiker, eller Jeg vil ikke være brutal mot kvinner. Jeg vil ikke stjele, ta dop eller Jeg vil aldri bare se på når noen er for offer for vold er gode eksempler på hvordan du kan forme disse.

Disse tre reglene, prinsippene om du vil, er verktøy for Forhandleren. De er et signal om hvordan skum hevneren din jakter på, men også hvordan situasjoner du som spiller ønsker skal dukke opp. For selv om disse er regler hevneren har satt for seg selv, så er vel en av de viktigste reglene på gaten at det finnes ingen regler. Alle regler er til for å brytes og du som spiller kan få bryne deg på mange herlig dilemma når du bare må krysse den terskelen for at rollen skal nå si mål. For den hevntørsten som en hevner er drevet av har kan få stor styrke av å bryte disse prinsippene. Bare vær klar over at det følger en pris med dette.



## Nesten ferdig.

Bruk nå så det bilde du har av hevneren din og se for deg hvordan han ser ut og oppfører seg. Skriv gjerne ned noen stikkord. Tenk litt over hvilke ressurser han har tilgjengelig og ta et par kjappe notater om dette. Alles favoritt hevner er Bruce Wayne, og det kan lett være fristende å la rollen din ha tilgang til alt. Stå i mot denne fristelsen. Hvem rollen din er er dens største ressurs, resten er bare staffasje. Dessuten jo vanskeligere du gjør det for rollen din, jo kjekkere og mer utfordrene har du det som spiller.

## Begynnelsen og slutten

Det aller siste du skal gjøre, og dette bør du gjør i felleskap med de andre spillerne og spesielt forhandleren, er å lage rollen din sitt anslag. Dette er en første scene du skal spille med denne rollen og den har to hovedfunksjoner. For det første skal den presentere rollen din og ikke minst skal den sette rollen din i bevegelse.

Dette er ikke alltid like enkelt å få til og det finnes ingen kjapp og enkel løsning. Det er derimot et par ting som hjelper. Begynn med hevneren din. Du har allerede begynt å forme et bilde i hodet ditt, tenk på hvordan du vil formidle det til de andre. Hva er en typisk situasjon han ville havnet opp i. Stå i mot fristelsen å legge anslaget til den gangen verden gikk i grus. Det har skjedd, og vil bli sterkere om det bare for ligge usagt, eller vagt i bakgrunnen.

Tenk deg heller at hevneren er som en ball på toppen av en spiss kjegle. Han kan ikke bli der, han må rulle en eller annen vei, du vet bare ikke hvor. Klarer du å lage en situasjon sånn som dette ja da har du et bra anslag. Noe av det viktigste du kan gjøre med dette er å ikke bestemme deg for en løsning. Et anslag hvor rollen din bare har en naturlig løsning er ikke et bra anslag. Heller ikke et som lar rollen ta hevn på De med engang er noe bra. Anslaget skal sette hele historien til rollen din i bevegelse, og å fjerne drivkraften, hevntørsten, i første scene er en enkel måte å legge den død på.

Kimen til et mysterie er en bra start. Hvorfor våkner rollen din på et hotellrom ved siden av en død hore, uten å huske noe av kvelden før? Eller gi rollen en nøtt å bryne seg på. Si den har fanget en liten runner i den organisasjonen den vil ta hevn på, men i det han skal begynne forhøret, detter et politiskilt ut av lommene til fangen. Hva nå? Eller begynn med et smell. I badekaret ligger restene av kontakten hevneren skulle treffe. Uten for døren står plutselig politiet og banker på. Hva nå?

Pass på at anslaget griper rollen i strupen og kaster den ut i handlingen. Hvor det går derfra, vel det er det dere skal spille for å finne ut.

## Del 2. Ting skjer.

*"Creasy's art is death, and he is about to paint his masterpiece"- Man on Fire*

Denne delen handler om hvordan du skal bruke rollen din til å fortelle historier om hevn. Dette er på mange måter maskineriet bak scenen som former samspeillet i gruppen. Under spilllets gang beskrev jeg de tre hovedreglene i Hevn. I denne delen forteller jeg hvilke prosedyrer du skal bruke for å gjøre dette.

### Konflikter.

Det første vi skal snakke om er den biten dekket av regelen Si ja, eller trill terninger. Dere har kommet til et punkt hvor en av dere ikke sier Ja. Ikke noe krise det. Spillet har bare godt av disse situasjonene. Her har vi formalisert prosessen litt. Dette kalles en utfordring.

Det du må huske er at vil du noe skal skje så må rollen din gjøre noe. Derfor begynner prosedyren med at du sier hva rollen din gjør, beskriv hvordan og hvorfor den gjør det. Forhandleren legger da frem noe som kan gå galt. Det som er viktig her er hva hevneren gjør og det som kan gå galt ikke kansellerer hverandre. Hvis hevneren din smikker rundt på en tyster så er ikke det som kan gå galt at tysteren ikke snakker, men for eksempel at hevneren denger han litt for hardt og stakkaren må på legevakten.

Når dette skrittet er over og dere har klart for dere hva som kan skje triller du terninger som beskrevet ovenfor. Du tar så de to verdiene du har og setter den ene verdien for det hevneren prøver å gjøre, og den andre mot det som kan gå galt. Forhandleren gjør det samme, bortsett fra han setter en verdi mot det hevneren prøver å gjøre, og en for det som kan gå galt. Dere sammenligner resultatene. Den høyeste verdien vinner. Er det uavgjort så går resultatet i favør av mot siden.

Om det hevneren prøver seg på vinner så er det forhandleren som forteller, går det skeis så er det du som forteller. Begge to må også forholde seg til det som kunne gå galt og hva som skjedde med det.

## Oppsummert er prosedyren som følger:

Du sier hva hevneren gjør, forteller hvordan og hvorfor den gjør dette.

Forhandleren sier noe som kan gå galt.

Du kan trekke deg om du synes risikoen er for høy, men da har du sagt ja, og må la historien rulle videre.

Du triller terningene dine, lager par og fordeler verdiene for og i mot.

Forhandleren gjør det samme. Hun triller alltid fire terninger.

Dere sammenligner verdiene, høyeste vinner og uavgjort går i favør mot siden.

Hvis hevneren sin for vant, forteller forhandleren. Gikk det ikke så forteller du hva som skjer.

Siden det er du som forteller hva som skjer om rollen din taper kan du velge å la konflikten rulle litt videre. Det er noen små ting du må forholde deg til da.

For det første må hevneren prøve noe nytt. Det nytter ikke si at han prøver igjen. Det han prøvde på virket ikke, så han må prøve på noe nytt. Videre, dreier dette seg om en annen person, være det seg et forhør, en jakt, en slåsskamp eller noe annet, så må hevneren eskalere. Gikk det i trusler eller løgner så må han ty til vold. Gikk det i vold så må det grovere saker til. Dette er prisen du må betale for å prøve på nytt. Forhandleren må komme med en ny fare, som er litt mer alvorlig. Ikke glem at faren fra forrige runde, om den vant, har skjedd. Vil du unngå den må du droppe det hevneren gjør nå og kjøre en ny konflikt for å minske effekten av den.

Følg prosedyren ovenfor med denne lille forandringen. Du kan ikke trekke deg nå.

Skulle det enda ikke gå, ja da kan du prøve atter en gang. Samme betingelser som ovenfor. Du må eskalere og ting blir farligere. Skulle det atter engang ende i nederlag for hevneren ja da er det slutt. Sorry. Regel to, aksepter ufallet og la handlingen gå videre spiller inn. Dette er tre runder er brukt reglen.

## Hevner mot hevner.

Skulle det dukke opp situasjoner hvor det er en konflikt imellom to hevner så følger utfordringen nesten samme form. Forskjellen er at forhandleren kommer ikke med noen fare. Istedenfor sier begge parter hva de vil, og setter verdier for og i mot som vanlig. Igjen så er det viktig å huske på at de to hva de vil ikke kan motstride.

Skulle det være viktig å se hvem som går først så er det den som satte høyest verdi på sin for som går først. Dette gjelder også om det er flere hevner som gjør ting samtidig og rekkefølgen kan få følger.

## La oss gjøre ting litt mer spennende.

Prosedyren ovenfor er kjernen i alt i dette spillet. Det holder å kjenne den. Men den sier ingenting. Det blir litt tamt å bare bruke den, derfor skal vi se på noen flere detaljer som vil være med å gi handlingen litt mer farge.

## Mer enn fire terninger.

Man begynner med en base på fire terninger, så kan det skje ting med rollen din som gjør at man får mindre og det finnes ting du kan gjøre for å trille flere. Siden det å trille mer enn fire terninger er positivt skal vi begynne i den enden.

Når du triller mer enn fire terninger så skal du allikevel velge deg to par. Dette har blitt skrevet før, men det er greit å gjenta det. Det som er fordelene med å trille mer enn fire er jo at du da har flere å velge imellom.

## Ferdigheter, eller se hva jeg kan gjøre.

Når du beskriver hva rollen din gjør kan du i beskrivelsen av hvordan legge til at rollen din har en ferdighet som hjelper i denne situasjonen. Du får da en ekstra terning. Ligger fangen på gulvet og nekter å snakke og du beskriver hvordan hevneren bruker litt skitne triks for å overbevise fangen om å snakke er lurt, vil du ved å nevne at, jo forresten så har rollen min kunnskap om harde forhørsteknikker, så han vet hva han skal gjøre, kunne legge en ekstra terning til i hånden. Du kan kun bruke en ferdighet om gangen. Og denne ferdigheten er brukt til rollen har fått tatt seg en pust i bakken.

Dette begrepet, å ta seg en pust i bakken, går igjen en del. Det betyr det det sier. Når rollen

har fått tatt seg tid til å hente seg inn, hvile litt, ja da er den klar til ny dyst. Dette vil du merke at blir helt naturlig i historien, dere vet når det passer seg.

## Rettferdig harme.

Den neste måten å få flere terninger er å bruke hevnerens sinne. Her kan du bruke så mange terninger som du har tilgjengelig. Sinne kommer fra rollens sorg. Du bytter hevnerens sorg i sinneterninger en for en. Det kan lønne seg å ha sinne terningene i en annen farge enn de vanlige terningene, om dere ikke har muligheten for det så trill disse terningene for seg selv. Grunnen til dette er at om det er mer enn halvparten av sinneterningene som viser en, ja da blir rollen mørk. Mørk er en tilstand. Tilstander beskrives senere, men det som er viktig å merke seg her er at om hevneren er mørk, og du velger å bruke sinne, ja da vil alltid hevneren gå litt for langt. Dette kommer i tillegg til det som går galt og du kommer ikke utenom.

En liten fordel med at rollen er mørk er at du alltid har tilgang til minst en sinneterning, selv om du har tømt hevnerens sorg.

## Å miste terninger.

Det er lett å miste terninger. Det finnes bare to tilstander som gjør dette, men til gjengjeld så er det veldig vanlig at hevnerne befinner seg i en av disse to. Disse tilstandene er forslått og hardt skadet. Når hevneren er forslått har den fått juling. Den har fått dabb. Dette betyr at til den har fått tatt seg en pust i bakken så triller du en mindre terning.

Skulle hevneren bli hardt skadet så er det litt verre. Vi snakker her om sår og skader som ikke bare forsvinner over natten. Skudd sår, brukkne lemmer, dype kutt og knivstikk er typiske eksempler på denne sorten vondt. Disse helbredes over tid. Igjen så må dere la historien diktere akkurat den biten. Inntil dette har skjedd vil du med en hardt skadet hevner trille to mindre terninger.

Som beskrevet tidligere må du nå prioritere når du skal legge terningene i par. For du vil ikke ha nok. Du kan sette to i ett par og ingen i et annet. Denne prioriteringen er av og til ganske smertefull. Spesielt om valget mellom mot og for er skikkelig delikat.

Når så hevneren din er i en tilstand som fjerner terninger fra hånden din så husk at du kan enda bruke både dens ferdigheter og dens sinne til å få flere. Det bare passer seg.

## Skader og blåmerker

Siden vi først er inne på det delikate temaet med skader så kan vi jo bare se på hva som skjer skulle man være mer enn bare uheldig. Det er ingen naturlig progresjon fra frisk til forslått til hardt skadet til døende. Det er forhandleren som setter faren ved hevnerens handlinger, og han kan godt sette den rett på døende. Det mest vanlig er å si at hevneren risikerer å bli forslått eller skadet, men ingen regel som sier at hun må gjøre dette. Merk at om hevneren er forslått, og skulle så bli hardt skadet så teller bare den siste og mest alvorlige tilstanden.

Videre så er det ingen automatikk i at en forslått hevner blir hardt skadet skulle den få mer juling. Juling er juling, skader er en helt annen divisjon. Det er derimot en naturlig fare for forhandleren å velge. Dette er viktig. En hevner kan kun bli hardt skadet som en konsekvens av sine handlinger. Det må bli etablert som en fare.

Når så uhellet er ute og hevneren din er hardt skadet, og det er fare for at den blir skadet igjen, så kan du vedde på at Murphys lov kommer til å tre i kraft. Når dette skjer har du et valg. Du kan la rollen bli satt ut av spill. Den er da helt og holdent i forhandleren sin vold. Eller du kan la den bli døende.

En hevner som er satt ut av spill er forhandleren sitt leketøy. Hun kan utsette den for det meste. Det eneste hun ikke kan gjøre er å drepe den. Når hun igjen gir kontrollen tilbake til deg, er den hardt skadet igjen. Du mangler enda to terninger, men du samler ikke opp flere tilstander. At rollen din har en ny alvorlig skade er en ting, men sånn rent spillteknisk har den kun den ene tilstanden. Bit dere merke i to ting her. Det ene er grunnregel nummer tre, det er du som bestemmer hvordan din rolle reagerer. Det andre er at jeg sa spillederen kan utsette hevneren din for hva hun vil. Ordlyden her er viktig. Rollen din er satt ut av spill. Den kan ikke gjøre mer motstand. Om den blir gruppevoldtatt av de andre fangene i dusjen, ja du har gitt fra deg muligheten til å kjempe i mot for å la hevneren leve litt til. Men forhandleren kan ikke si at rollen din gjør ditt eller datt. Det kan bare du si.

## Døden og hvordan unnslippe den

Hevneren din har på ett eller annet vis endt opp med tilstanden døende. Dette er ganske åpent. Det kan være et banesår eller at uten at noen vet det ligger det en snikskytter på utsiden med rollen din i siktene. Om rollen ikke blir kvitt denne tilstanden så vil den dø innen scenen er over. Det kan være seg at det passer med en liten epilog hvor hevneren kollapser i sitt eget blod, fisker frem det siste bildet av sin familie og hoster frem noen siste ord. Det ser dere. Men rollen dør.

Hvis du nå ikke vil at dette skal skje finnes det kun en måte for deg å la hevneren bli kvitt denne tilstanden. Den må gi seg og komme seg vekk fra situasjonen så fort som mulig. Er den dypt inne i fiendens territorium og tar en kule for mye. Ja da må den stikke av å kjempe en annen dag. Dette valget må du ta umiddelbart når hevneren får denne tilstanden. Skal bare vil drepe rollen din. Dette betyr ikke at den kan rømme automatisk, forhandleren anbefales å hive i alle fall en utfordring eller et vanskelig valg i veien for denne flukten. Ikke la flukten stå på spill, men sett en pris og se om hevneren slipper unna å betale.

Kommer den seg unna er den hardt skadet, forslått eller helt fint alt etter hva som skjedde. Men la meg gjenta. Blir den værende så dør den.

## Æres kodeks og grensekryssing

Hevneren din har et æres kodeks. Disse prinsippene du satte tidligere. En av forhandleren sine oppgaver er lage situasjoner hvor det kan være fristende for deg som spiller å la hevneren bryte disse. Dette kan du bruke i konflikter. Har hevneren din Jeg vil ikke slå kvinner som et prinsipp og den skal ha noe informasjon ut av en mafia advokat. Det blir en utfordring av dette. Om du da legger inn det at hevneren bryter prinsippet sitt og banker konen til mafia advokaten inn i hvordan han skal få advokaten til å snakke, så teller det ene terning paret ditt som tretten.

Bryter rollen sitt Jeg vil aldri ja da teller begge parene som tretten.

Før du nå springer ut og lar hevneren din bryte alle sine prinsipper i hytt og pine vær så merk at det er en liten hake ved dette. For gjør den det så blir den nummen etterpå. Nummen er en tilstand. Og det er ikke en god tilstand å være i.

En rolle som er nummen føler ingenting. Den mister alt den hadde i sorg, og kan ikke bruke sinneterninger. Den kan heller ikke bryte flere prinsipper, fordi de betyr ingenting for den. Hevneren din vandrer rundt i et vakuum og det er helt og holdent i dens eget hjerte.

For å komme seg ut av denne tilstanden må hevneren oppsøke et av minnene sine og prøve å finne mening igjen. Dette er en utfordring hvor hva rollen vil er å tilgi seg selv, eller i det minste rettfærdiggjør dette bruddet for seg selv og faren er at minnet blir vondt. Er minnet allerede vondt, ja da er faren at det mister sin betydning. Skulle dette skje så stryker du det minnet fra rolle arket.

## Sorg og sinne

Det er naturlig å følge på med det mest dynamiske forholdet i hevneren din. Dens sorg og dens sinne. En hevner er fylt med sorg. De fire minnene gir den sorg. Hadde de ikke gitt han dette, så hadde han ikke vært en hevner. Om du noen gang lar rollen din få denne sjelefreden så må du lage en ny rolle. En hevner som har funnet fred er ferdig som hevner. Men vi snakker ikke om dem her.

En hevner begynner med fire gode minner. Ja de gir hevneren sorg, men de er ikke vonde. Han finner trøst i disse minnene samtidig som savnet gir han sorg. Sorg samler du opp, og når hevneren trenger det gjør du den om til sinne og triller flere terninger.

For å samle opp sorg må hevneren tilbringe tid med å minnes. Han må bruke tid med minnet. Om det er å sitte å fingre giftringen sin forlapt i sine egne tanker, eller å ta en kopp kaffe med barnemoren, kommer an på hvilke minner hevneren har. Du kan enten la hevneren bruke noen få minutt eller la det gå mange timer. Jo lengre tid som går jo mer sorg sitter du igjen med. Beskriv hva hevneren gjør, del gjerne dens tanker med de andre. Det er her du viser mennesket i rollen din. Det er her du viser den sårbare siden av hevneren din.

Er det de to minnene memento eller øyeblikket, de to som hevneren alltid har med seg, den bruker. Ja da gir et par minutt ett poeng med sorg og mange timer gir tre. Er det et av de andre to, ankeret eller personen, ja da gir noen minutter tre poeng og mange timer gir fem.

Når en hevner har brukt et minne så vil ikke dette gi mer sorg før hevneren har gjort det han skal, ta hevn. Noen av de som har gjort han urett må lide før han atter kan søke trøst i det minnet. Inntil da må han nøye seg med de andre tre, og de blir lukket de også.

Er rollen mørk så må den oppsøke et godt minne og bruke tid der. Hevneren må ta en utfordring hvor dens mål er å finne fokus igjen, og faren er at minnet blir ødelagt. Blir minnet ødelagt så blir det vondt. Et forsøk på finne fokus lukker et minne på samme måten som å få mer sorg. Har ikke hevneren flere gode minner kan den aldri finne fokus igjen. Den er og blir mørk.



## Gode og vonde minner.

Minnene begynner som gode. De er gir trøst. Det er savnet de vekker som gir sorgen. Men minnene kan bli vonde. Hevneren får like mye, ja faktisk ett poeng mer, sorg av dem, men han får ikke lengre trøst. Istedenfor gjør minne vondt. På den hive etter pusten angstfylte måten kun ekte sjelesmerte gir. Ikke glem dette når du beskriver hevnerens minnestund.

Når et minne først er ødelagt kan det aldri bli bra igjen.

# Del tre. Forhandlings kunst.

*"You want to stop Clyde, walk into his cell and put a bullet in his brain. Otherwise you are already dead." - Law Abiding Citizen*

Denne delen er for deg som skal ha rollen som forhandler. Du har en litt annerledes jobb foran deg. Der hvor de andre spillerne kun har ansvaret for sin egen lille rolle, så har du ansvaret for resten av verden. Alle birollene som dukker opp og hevnerne skal forholde seg til er det du som skal lage og spille. Ofte på sparket. Du skal også sy de forskjellige anslagene og hevners historier sammen til en. Dette skal du gjøre samtidig som du ikke har noen kontroll over hvilken retning denne historien tar. Din hovedfunksjon er også å skape situasjoner som er spennende og utfordrene for spillerne. Situasjoner som lar dere oppleve hevnerne.

Det kan høres ut som en ganske vanskelig jobb. Men frykt ikke det er noen små enkle grep du kan gjøre for å gjøre det hele mye enklere.

## Prinsipper i spill.

Det første du må innse er at du ikke har noen kontroll over hva som kommer til å skje. Du kan til en viss grad legge føringer ved å sette situasjoner og lignende, men du vet ikke hva som vil bli fortalt underveis, og da er disse følgende prinsippene i spill kjekke å ha.

Bruk de tre grunnprinsippene hardt. Si ja eller trill terninger betyr at du ikke trenger å legge fingrene i mellom. Skjer det noe i historien, så får spillerne gripe etter terningene om de ikke vil det skal skje. Den som tier samtykker i dette spillet. Aksepter og la handlingen fortsette betyr nettopp dette. Ikke dvel ved situasjoner unødvendig lenge. Avklar og gå videre. Den kan virke innlysende, men det er overraskende enkelt å henge seg opp i situasjoner. Ikke gjør dette. Den siste biten er viktig. Akkurat som at du ikke skal gripe inn og diktere hva hevnerne gjør, så kan ikke de gjør det med birollene dine. Dette betyr at vil de påvirke dem, så må de gjøre noe med dem. Og der har du automatisk, og gratis, mat for videre situasjoner. For om du vil oppsummere disse tre grunnreglene så kan det gjøres sånn: rull med og se hvor det bærer hen.

Et annet viktig prinsipp er å ikke ta side. Ikke bestem deg for et utfall når du lager en situasjon. Lag en utfordring, sett hevnerne på toppen av den berømmelige kjeglen og se hvor de faller. Din jobb er ikke å være en moralens vokter, du er snarer moralens utfordrer. Hvis rollene banker denne skurken, øk innsatsen litt og spør hva med denne, han er litt mindre

skurk fortjener han juling? Hva med denne karen? La spillerne og hevnerne svare.

Det siste prinsippet er spill birollene hardt og husk at de er kun der som kanonføde for historien din. Bruk og kast, drep dem for fote. Alt for å presse hevnerne. Jo hardere du presser hevnerne, jo mer intense blir historiene deres.

## Forberedelser.

En av oppgave dine er å sy to til fire forskjellig hevner sammen til en historie. Noe som kan virke som en utfordring siden hver hevner har sitt eget anslag og dermed begynnelsen på sin egen historie. Og siden du heller ikke kan kontrollere hva som skjer. Jeg vet at hvis du har spilt rollespill før så er det ikke sikkert du er enig i det siste utsagnet, men her må du tror meg når jeg sier at strukturen i dette spillet hindrer nettopp dette. Spesielt siden du tidvis ikke bestemmer hva som skjer.

Nok filosofi.

Du har en haug med roller med sine egne historier som skal fortelles og ingen kontroll over hvor disse går hen, og så skal du sy disse sammen. Man kan få hodepine av mindre. Løsningen er ganske enkel og den ligger i forhistorien. Det er du som bestemmer hva som har skjedd før anslagene går i gang. Det er du som vet at menneskesmuglerne som drepte familien til hevner A er den samme gjengen som bestakk dommeren sånn at hevner B ble hevet ut av politiet og livet hans kollapset. Ved å delta aktivt i rolleskapingprosessen vil du få et bra innblikk i de forskjellige hevnerne og hva spillerne deres synes er spennende.

Det er dette du må bruke til å sy alle De i sammen. Det er ingenting i veien for at du ikke kan la noen av hevnerne være på kollisjonskurs. Hva om en må finne ut hva menneskesmuglerne vet om den russiske mafiaen, men noen dreper dem en etter en. Eller at den ene hevneren dreper korruperte politimenn, imens den andre har en bror som er politi og indisiene sier at han er skitten.

Når du har sett mulighetene lag grupperinger av biroller. Gi dem navn og noen kjappe stikkord. Det er alt du trenger. Det som er viktig er at du skriver disse grupperingene ned på et ark og trekk streker imellom dem. På disse strekene skriver du hvordan disse birollene henger samme, hvordan forhold de har eller hvem som skylder hvem. Du bygger på denne måten et nett av biroller. Når så en hevner gjør noe i den ene enden av nettet vil du lett kunne se hvordan dette sprer seg igjennom det. For å ikke snakke om at et således nett gjør det enklere for deg å lage en birolle som kan sitte som en stor fet edderkopp i midten og trekke i tråder.

Når du lager biroller gi dem noe de vil. Gjør disse målene enkle. Spesielt de birollene som ikke er bare vandrende mål for hevnerne. Sett så hva en birolle vil parallelt med hva en av hevnerne er på jakt etter og i konflikt med hva en av de andre hevnerne søker. Om ikke annet er det en fin måte å bringe de to hevnerne sammen på. I beste tilfelle kan du bare lene deg tilbake å se på fyrverkeriet.

Med alle disse birollene og lenkene dem i mellom gjenstår det bare å spille dem knallhardt og kompromissløst. Hvor klart skurker du vil gjøre dem kommer an på hvor dere har lagt dere på den moralske absolutismens gråskala. Jo flere grå toner det er, jo mer tjent er du med å gi birollene menneskelige sider. Ikke det du taper på å gjøre dette, men noen skurker bare fortjener hva de får.

## Skisse arket.

Et siste tips til forberedelser er å lage et såkalt skisse ark. Et skisse ark er en samling av små fakta, stemnings bilder og tekster som legger en ramme for den verdene dere skal bygge under rolleskapingen. Det som ofte er greit å ha med er hvor foregår handlingen henne. Det er stor forskjell på en historie om hevn i Londons bakgater og en blant kokainsmuglerne i Mexico City.

Ha gjerne en rekke navn, steder og fiender. Disse hjelper deg og spillerne i å utbrodere skissen din, samtidig som de legger føringer for hvordan miljøet kommer til å se ut. Det ligger forskjell i om alle har hat for gategjenger eller om skurkene sitter bak glass dører i multi-nasjonale firmaer.

Inkluder noen forslag til hva rollene en gang var. Om hevnerne kommer fra en brokete samling av korruperte politimenn, eks kriminelle og annet avskum gir en helt annen fortelling om de engang var brannmenn, etterforskere og advokater.

Bland dette med noen bilder som du mener formidler litt av stemningen du har lyst å gjenskape og kok alt ned på et ark. Skriv ut noen kopier og ta med når dere samles. På den måten får du alle fort på samme bølgelengde og når du skal sy alt sammen før start har du en mye lettere åpning.

## Siste ord.

Det kan skrives masse om det å ha forhandler rollen. Det viktigste er å ikke glemme at du er en spiller du også. Du også skal ha det gøy. Som forhandler får du dine kicks på en litt annerledes måte en dine medspillere. Hvor de vil få sine kick av å vri seg når de må la hevnerne agere og reagere på situasjonene du kaster dem ut i, vil du få dine kick av å se på dem vri seg. Det er et litt sadomasokistisk forhold, men alle har godt av litt SM i blant.

Når det er sagt er det sagt nok. Saml sammen noen venner, noen terninger og begynne. Det er på tide å spille.

Jeg heter \_\_\_\_\_  
De tok \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ fra meg.

Hvem et de?

Alt jeg har igjen er minner

memento  
 VONDT

anker  
 VONDT

person  
 VONDT

øyeblikket  
 VONDT

Hvordan?

Jeg er  
 MØRK  
 NUMMEN

SORG

De visste ikke at jeg var  
og at jeg blant annet kan  
\_\_\_\_\_  BRUKT \_\_\_\_\_  BRUKT  
\_\_\_\_\_  BRUKT \_\_\_\_\_  BRUKT

FORSLÅTT     HARD SKADET     DØENDE

