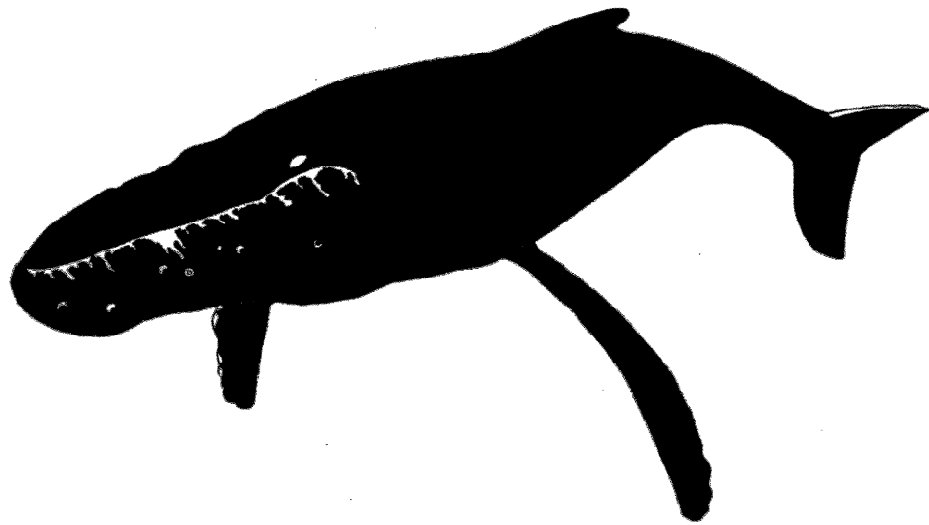




Hvalfiskens buk

Et rollespill for tre til fem spillere



Av Magnus Jakobsson



Hvalfiskens buk

Året er 1641. I skjæret fra en oljelampe sitter en liten gruppe mennesker og forsøker å fordrive tiden. Noen er fiender, andre kanskje forbundsfeller, men ingen vet så mye om hverandre. For noen timer siden ble de slukt. Dypt under havoverflaten glir den gigantiske hvalen som er deres nye hjem.

Hvordan har de havnet her? Hva har ført dem sammen? Hver og en kjenner kun sin egen historie, og da de ikke har noe bedre å gjøre begynner de å fortelle.

Hver og en av spillerne tar rollen som en av de oppslukte. Det er opp til dere å finne ut hva som ledet dem til hvalfiskens buk.

Spillet går ut på at rollene bytter på å fortelle om sine opplevelser. Hver rolles historie er en tråd som i begynnelsen er løs, men som snart floker seg sammen med de andre historietrådene. Alle historietrådene ender på et skip, *Santa Anna*, hvor det lå an til et stort oppgjør. Men noe hendte, hvalen dukket opp, og rollene ble slukt.

Nå sitter de i hvalens indre og har ingen andre å forholde seg til enn hverandre. Noen av dem er kanskje bitre fiender, men her nede i dypet har de inngått våpenstillstand. Det er, så vidt de har funnet ut, ingen måte å komme seg herifra, så alt man kan gjøre er å vente - og snakke.

Konsept

Hvalfiskens buk er et rollespill for tre til fem spillere. Alt dere trenger for å spille følger med heftet - kortene må klippes ut, og skiltene må brettes.

- Denne spillveiledningen
- 10 rolleskilt
- 10 motivasjonskort
- 24 handlingskort
- 1 epilokort.

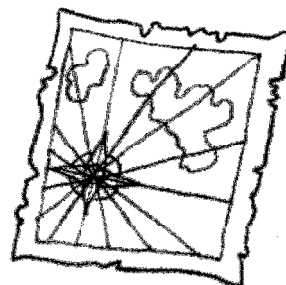
Begynn spillet med å velge et rolleskilt hver og sette dem opp foran dere. Trekk to tilfeldige motivasjonskort hver og les dem uten å vise dem til hverandre. Ta fire handlingskort for hver spiller, stakk dem sammen og legg dem midt på bordet. Legg epilokortet nederst i bunken av handlingskort. Ubrukte skilt og kort legges bort.

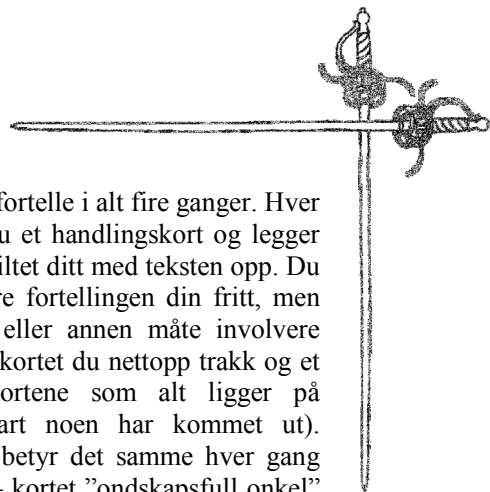
Motivasjon

Hver av rollene har en altoverskyggende motivasjon som har drevet ham (eller henne) dit han er i dag. Ofte har den på en eller annen måte å gjøre med kjærlighet, hat, eller plikt. Ingen roller er så grunne at de drives kun av lyst etter penger eller makt, men mange kan trenge penger eller makt for å oppnå et høyere mål.

Det meste din rolle foretar seg er inspirert av hans motivasjon.

Du velger *et* av de to motivasjonskortene dine som grunnlag for din rolles motivasjon. Det andre kortet brukes ikke i spillet. Du behøver ikke å velge motivasjon før du selv begynner å fortelle.





1641

Gjør som dere vil med året 1641. Føl dere ikke bundet av historien, men dikt fritt. *De tre musketerer* er god inspirasjon og en hvilken som helst piratfilm du har sett duger også.

Europa er en kruttønne og det kriges stadig vekk. Ofte er krigen utløst av religiøse motsetninger mellom katolikker og forskjellige typer protestanter. Store treskuter pløyer havene, fylt med slaver, gull, sukker og alle slags andre kostbarheter. Adelsmenn bevæpner seg med kårde og flintlåspistol og kler seg i posete klær med blondemer og bredbremmet hatt med fjær.

Alle rollene behersker mange språk, og de forstår hverandre utmerket.

Din fortelling

Du sier det rollen din sier, verken mer eller mindre. Ansiktsuttrykk, kroppsbevegelser og den slags spilles ut fysisk. Bare om det er upraktisk eller upassende å vise fysisk hva rollen din gjør, kan du i stedet beskrive det ("jeg slår etter Chesterfield"). Men for det meste vil rollene sitte stille.

Kun en rolle forteller om gangen. De andre kan fortløpende komme med kommentarer, utbrudd og småprat, men ikke så mye at fortelleren mister tråden – han skal få mest taletid. Den første som griper ordet er første forteller

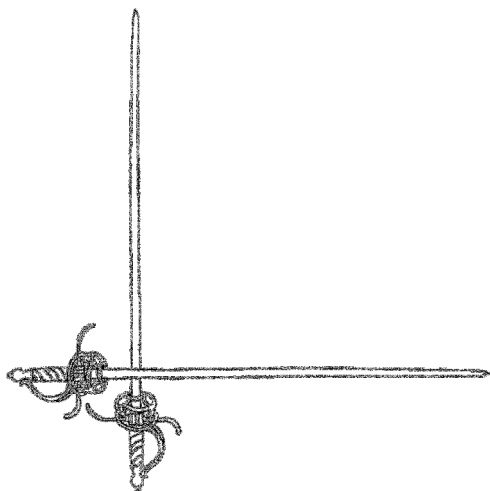
Du skal fortelle i alt fire ganger. Hver gang trekker du et handlingskort og legger det på navneskiltet ditt med teksten opp. Du kan improvisere fortellingen din fritt, men du må på en eller annen måte involvere både handlingskortet du nettopp trakk og et av handlingskortene som alt ligger på brettet (så snart noen har kommet ut). Handlingskort betyr det samme hver gang de involveres – kortet "ondskapsfull onkel" refererer for eksempel aldri til forskjellige onde onkler. Når du involverer et handlingskort peker du på det, slik at alle får det med seg!

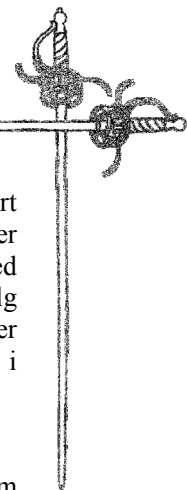
Den første gangen du forteller skal rollen introdusere seg selv og fortelle hvordan hans motivasjon ledet ham ut på dette eventyret. Samtidig velger du motivasjonskort og legger det ned ved siden av rolleskiltet ditt.

Den fjerde og siste gangen må du la rollen komme om bord på skipet Santa Anna, så sant han ikke er der allerede. Dette er klimaks i din rolles historie, så forsøk å samle så mange tråder som mulig. Om du har en erkefiende, er han på båten. Om du er på jakt etter en skatt, står den midt på dekk.

Alt som fortelles er sant. Før epilogene er det imidlertid ikke lov å fortelle at en rolle dør eller å fjerne motivasjonen hans.

Ras gjerne gjennom en mengde hendelser på kort tid. I løpet av fem minutter rekker du fint å ri til Venezia, ta farvel med din far på dødsleiet og få et gammelt familieklenodium, bli fanget av skurker som stjeler klenodiet, slite som galeislave i tre måneder, og til slutt bli reddet av en annen rolle.





Fortellerskifte

Du lar en annen overta som forteller når du selv synes det passer. Hvor lenge du forteller kan varieres etter behov, men tre-fire minutter per gang vil vanligvis være passe. Husk å involvere to handlingskort først (eller ett for den aller første fortelleren).

Du gir fortellingen videre til en annen spiller ved å introdusere hans rolle i din fortelling ("*...og der var det at jeg fant Dem, bastet og bundet i lasterommet! Hvordan hadde De nå egentlig havnet der?*").

Den nye fortelleren vil nå trekke et nytt handlingskort og begynne på sin egen fortelling. Underveis må han beskrive hvordan han endte opp i din fortelling, og hva som hendte videre. Ofte vil de to rollenes historier skilles igjen etter et slikt møte.

Om noen spillere har lagt ut færre handlingskort enn andre må du gi fortellingen til en av dem.

Sluttspill

Den siste spilleren som forteller må alltid avslutte med at alle rollene blir slukt av hvalen. Etter en liten ettertenksom stillhet er det tid for epiloger. Spilleren til venstre for siste forteller trekker epilogkortet og leser det høyt:

"Med det samme [rollens navn] hadde fortalt ferdig, begynte hvalens mage å skjelve, og blandt vrakrester og sjøvann ble hvalens fanger hostet ut i vannet.. Som ved et mirakel var de rett ved land, og med litt strev kom de seg opp på den fremmede stranden."

Deretter forteller hver spiller en kort epilog for rollen til venstre for seg. Involver alltid rollens motivasjon. Begynn med spilleren som leste epilogkortet, og følg klokken rundt bordet. Dersom det virker naturlig kan du involvere en rolle ekstra i epilogen (men aldri mer enn en).

Eksempel:

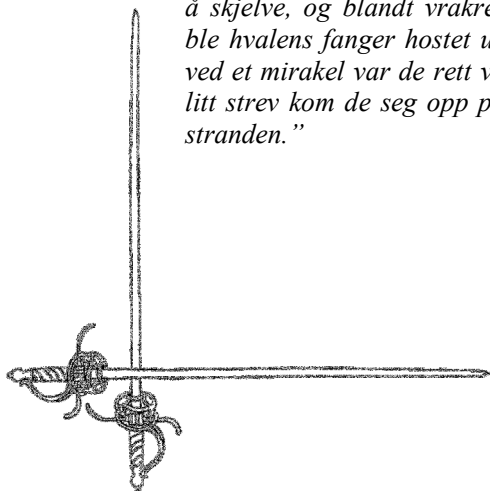
Forteller 1 (skal fortelle om Fernando): *"På stranden fikk Fernando endelig fullført sin duell med Chesterfield. Fiendens død ga ham imidlertid ikke sinnsroen han hadde håpet på. I noen år flakket han om uten mål og mening, før han døde av feber dypt inne i den nye verdens urskog."*

Forteller 2 (skal fortelle om Chesterfield, men Forteller 1 har alt drept ham): *I London ventet Jane forgjeves på sin elsker. På bryllupsdagen sa folk at de aldri hadde sett en tristere brud, men siden fikk hun et godt, langt liv og stor familie. Seks måneder etter bryllupet ble hun oppsøkt av en sortkledd spanjol med lapp for øyet som ga henne Chesterfields ring. Siden bar hun den alltid på seg.*

Forteller 3 (skal fortelle om Bombasto, som forteller 2 alt har nevnt): *"Etter på denne måten endelig å ha betalt sin gjeld til Chesterfield dro Bombasto til Vest-India for å frelse sin elskede fra galgen. I årevis gikk det historier om piratparet som gjorde verdenshavene utrygge, men alt har sin ende, og til slutt ble de hengt side ved side i London.*

* * *

Mange takk og unnskyldninger til Jona, Carlo Collodi, Umberto Eco, Alexandre Dumas, Patrick Cothias, André Juillard og alle andre jeg har stjålet fra, og en spesielt stor takk til Alain Ayroles og Jean-Luc Masbou for den fabelaktige tegneserien *De Cape et de Crocs* ("Med kappe og kårde").



Tapt Kjærlighet

Du har elsket en person som er død. Personens død skal være med første gang du forteller. Ønsker du å oppfylle personens siste ønske? Eller søker du kanskje hevn?

tybigjerly tapt

Fat

Du hater noe eller noen. Du har en god grunn, som kommer frem første gang du forteller. Kanskje har du faktisk viet ditt liv til hevn?

* Tapt kjærlighet. Du har elsket en person som er død. Personens død skal være med første gang du forteller. Ønsker du å

fat

Epilogkort

Spilleren til venstre for siste forteller leser dette kortet høyt:

”Med det samme [rollens navn] hadde fortalt ferdig, begynte hvalens mage å skjelve, og blandt vrakrester og sjøvann ble hvalens fanger hostet ut i vannet.. Som ved et mirakel var de rett ved land, og med litt strev kom de seg opp på den fremmede stranden.”

Etterpå skal dere fortelle epiloger for hverandre.

Fere

På en eller annen måte står din ære på spill, og før deg er æren viktigere enn livet. Har du gitt et ubetenksomt løfte? Sviktet du da det gjaldt? Må du bevise for noen hva du er verdt? Eller er det familieæren som må gjenopprettes? Beskriv hva som hendte første gang du forteller. Uansett hva som ligger bak vil du snarere seile til Hades enn å vise deg som æreløs.

Fere

Forbudt Kjærlighet

Du elsker en person som du er atskilt fra, og du vil gjøre alt for å fjerne stengslene dere imellom. Er hun/han forlovet eller tvangsgiftet med en annen? Voktet av strenge slektninger? Eller har du rett og slett ikke penger til å være et verdig gifte?

tybigjerly tapt

Frarøvet Kjærfigfet

Ditt eneste mål er å vinne tilbake din elskede, som er røvet fra deg. Er hun eller han fengslet mot løsepenger? Eller enda verre, i påvente av henrettelse? Eller kanskje kidnappet til den nye verden? Beskriv han som røvet din elskede og hvordan det hendte når du forteller for første gang.

teyfigisværlkyvovvranrri

Bevise uskyld

Du har fått skyldden for en forbrytelse du ikke har begått, og ditt mål er å fri deg fra mistanken. Antakeligvis venter galgen på deg hjemme. Hvilken forbrytelse er det du ikke har begått? Beskriv hva som hendte første gang du forteller.

pfkyson esivæ

Søken

Du er på jakt etter en spesiell gjenstand. Hvilken gjenstand er det, og hvorfor er den så viktig for deg? Vil den hjelpe deg å bevise noe? Er det en hellig relikvie? Er den det eneste som er igjen av din slekts storhet?

neyø

Skuld

Du har gjort noe forferdelig, og er plaget av anger. Sterkere enn noe annet ønsker du å gjøre bot for dine synder. Hva har du gjort og hvordan forsøker du å renvaske deg? Kanskje må du hjelpe noen du tidligere har forurettet? Eller barna deres, dersom de selv er døde?

psky

Gjeld

Noen har gjort noe viktig for deg, noe som forandret livet ditt. Nå trenger de hjelp selv. Første gang du forteller beskriver du hvem de er, hva de har gjort og hvorfor de trenger din hjelp.

psel

Oppdagertrang

Du er på sporet av noe stort, noe som vil overvelde verden! Det ukjente gir deg maur i årene. Første gang du skal fortelle lar du de andre vite hvordan du kom på sporet, og hva det egentlig er du leter etter.

bnvtrvbrvpsv

Brett

Peter Løvensøn

- *Dansk-norsk kaper/pirat*
- *Ung og rødhåret*

Brett

1

2

3

4

Brett

Emin Rais

- *Tyrkisk sjørøver*
- *Muslim*

Brett

1

2

3

4

Brett

Don Alvaro

Rodriguez de Vaca

- Spansk hidalgo (ridder)
- Hengiven katolikk

Brett

1

2

3

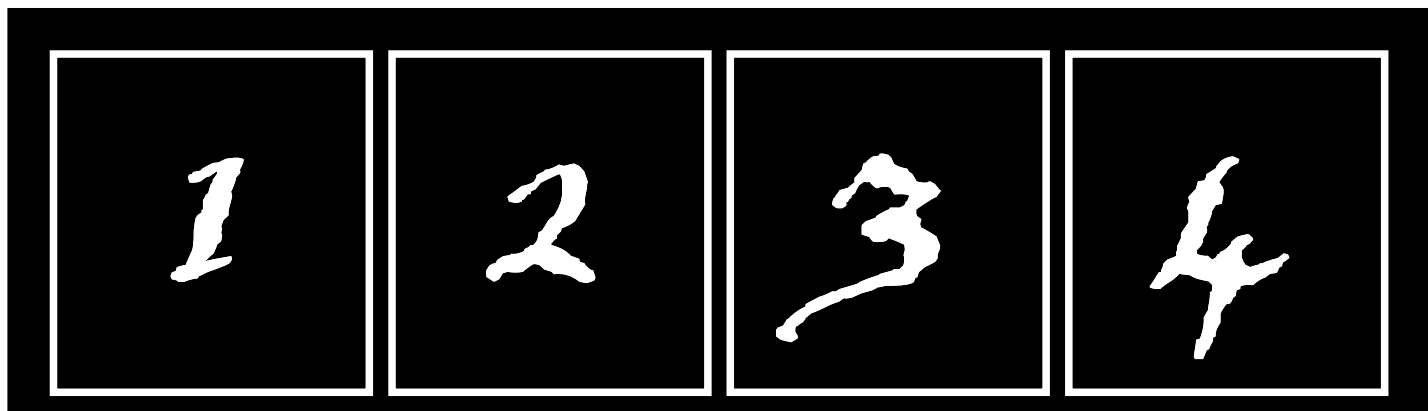
4

Brett

Emile Chevalier de Bois Marcel

- Fransk ridder
- Kartesianer, rasjonell

Brett



Brett

Lady Agnes Winter

- *Engelsk adelskvinne*
- *Dyktig morder*

Brett

1

2

3

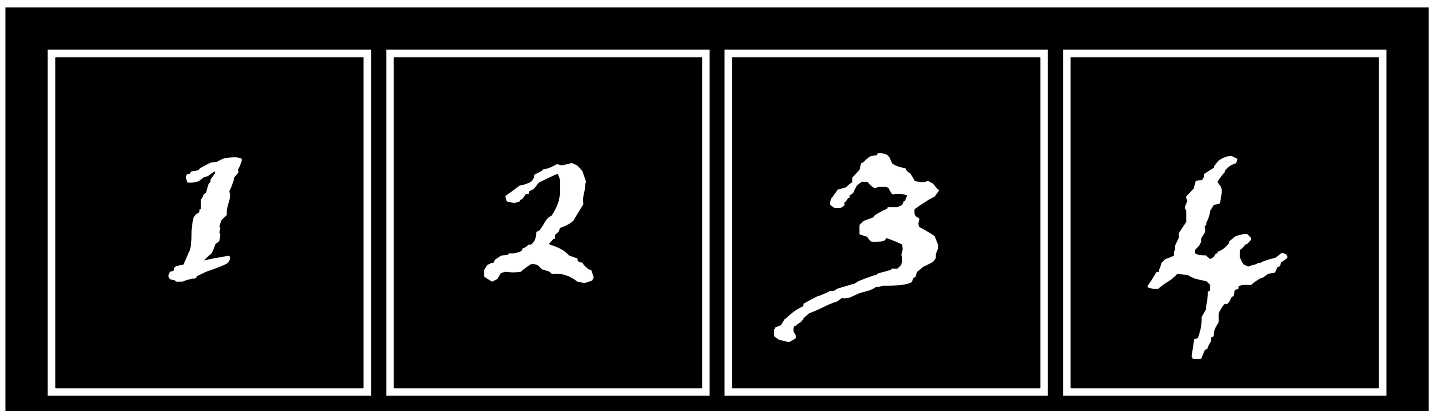
4

Brett

*Adese "Albert" von
Schuppser*

- *Österiksk adelskvinne*
- *Utklodd som mann*

Brett



Brett

Fernando

- *Portugisisk pirat*
- *Enøyet, sortkledt, sjarmerende*

Brett

1

2

3

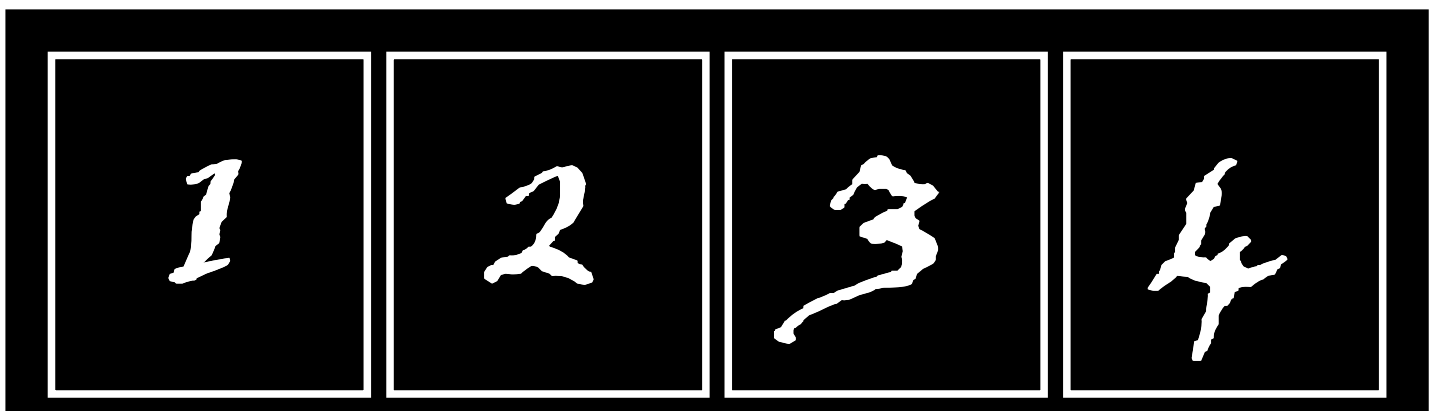
4

Brett

Esmeralda

- Digøyrerpiké
- Skuespissler

Brett



Brett

Augusto di Scapella

- *Romersk Inkvisitor*
- *Vaksende i troen*

Brett

1

2

3

4

Brett

Hieronymus von Pellendorff

- Bavarisk vitenskapsman
- Tær

Brett





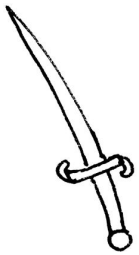



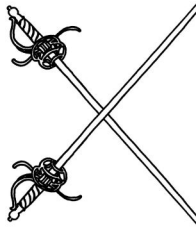
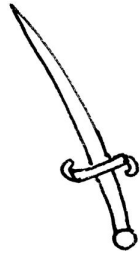



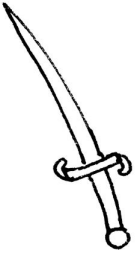
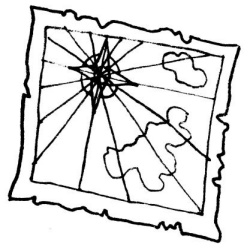

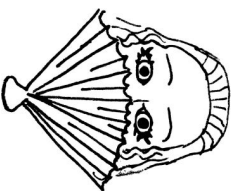


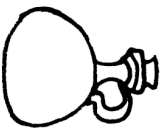



1

2

3

4

Handlingskort (klipp ut)

<p>Galeislave</p> 	<p>Galeislave</p>	<p>Mystisk gjenstand</p> 	<p>Mystisk gjenstand</p>	<p>Velkjent ring</p> 	<p>Flaskepost</p> 
<p>Ondskapsfull onkel</p> 	<p>Ondskapsfull onkel</p>	<p>Mytteri</p> 	<p>Mytteri</p>	<p>Sjørøvere</p> 	<p>En farlig fiende</p> 
<p>Avbrutt duell</p> 	<p>Avbrutt duell</p>	<p>Forræderi</p> 	<p>Forræderi</p>	<p>Fanget</p> 	<p>Vansiret ansikt</p> 
<p>Venner blir fiender</p> 	<p>Venner blir fiender</p>	<p>Snikmord</p> 	<p>Snikmord</p>	<p>Skattekart</p> 	<p>Hemmelig fekteteknikk</p> 
<p>Forført</p> 	<p>Forført</p>	<p>Mystisk brev</p> 	<p>Mystisk brev</p>	<p>Hvalen</p> 	<p>Forgiftet parfyme</p> 
<p>Maskerte overfallsmenn</p> 	<p>Maskerte overfallsmenn</p>	<p>Tjener med skjult bakgrunn</p> 	<p>Tjener med skjult bakgrunn</p>	<p>Flukt</p> 	<p>Kjærlighetsbrev</p> 