

Infeksjon

Eventyr i Versina

Skrevet av Alaja H. Kvendseth

for Rollespill.nets Intensive SpillskperKonkurranse 2012

Innhold	s. 2
Hva er <i>Infeksjon</i> ?	s. 3
Folkets bok	s. 4
- Bakgrunn for spillet	s. 5
Rollebygging	s. 6
- Steg 1: Hvem er rollen?	s. 6
- Steg 2: Konsept	s. 6
- Steg 3: Med List og Lempe	s. 6
- Steg 4: Tro, Håp, og Kjærlighet	s. 7
- Steg 5: Relasjoner	s. 8
- Steg 6: Ressurser	s. 9
- Steg 7: Pest og Plage	s. 10
- Steg 8: Desperasjonspoeng	s. 10
- Steg 9: Avansering	s. 11
- Steg 10: Beskrivelse	s. 12
System	s. 13
- Når kaster vi terning?	s. 13
- Markører	s. 13
- Tidsenheter	s. 13
- Hvem gjør hva, og når?	s. 14
- Å mislykkes	s. 14
- Motstand	s. 14
Når slutter spillet?	s. 14
Rolleark	s. 16
Gudenes bok	s. 17
- Ditt eget Yersina	s. 18
- Hva og hvorfor	s. 18
- Motstand: Prinsen, prestene, og pesten	s. 18
- Alternative regler	s. 19

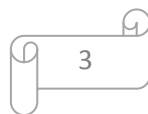
Hva er *Infeksjon*?

Infeksjon er et rollespill for 4-6 spillere og en spilleleder. Du trenger en tolvsidet terning (forkortet til 1d12), blyant og papir. Bruk gjerne rollearket bakerst i Folkets bok.

Har du plukket opp *Infeksjon*, antar jeg at du vet hva rollespill er. Hvis du ikke vet det, anbefaler jeg deg å lese om det på internett.

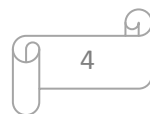
Hjemmesidene til Rollespill.net er fine å lese på. De ligger på <http://home.michaelsollien.com/>

Før du begynner å spille, anbefaler jeg at du leser Folkets bok hvis du er spiller, og den som skal være spilleleder bør også lese Gudenes bok.



Folkets bok

Spillernes bok – les denne hvis du skal være spiller.



Bakgrunn for spillet

Settingen i *Infeksjon* er en verden ganske lik vår egen, rundt overgangen mellom middelalderen og renessansen. Samfunnet er delt inn i adelen, kirken, og folket. Dere er innbyggere i bystaten Yersina, og inntil for et år siden var dette en by i utvikling. Kirken hadde nylig godkjent byggingen av et universitet i byen, noe de ikke tidligere ønsket fordi vitenskapen kunne distrahere menneskene fra den rette tro og tilbedelse. Prinsen av byen sto selv for åpningen av universitetet, og innrulleringen av det første kullet med studenter. En fjerde samfunnsklasse var i utvikling; akademikerne.

Prinsen av byen har ikke noe annet navn som er kjent, men betegnes kun som "Prinsen". Han leder byen, isolert i slottet sitt. Byvakta gjør alt han ber om, enten av lovfestet troskap til byens leder, eller på grunn av fordelene de får av å være på Prinsens side. Svært få innbyggere i Yersina har sett Prinsen siden byen ble satt i karantene.

Hvor pesten kom fra og hvordan den oppsto, er fremdeles et mysterium. Studenter fra universitetet har ikke fått lov til å undersøke pesten på grunn av smittefaren. Kirken mener pesten er et resultat av synd, og at dersom folket ber og holder seg syndfrie, kan de holde seg friske. Uansett hva som ligger til grunn, er alle redde for smitten.

Kirken tilber en treenighet som består av Deiwos, Qia, og Hyleos. Deiwos, "Faderen", representerer balanse og justis, og portretteres

som en streng, men rettferdig farsskikkelse. Qia, "Datteren", representerer kvinnens rolle i samfunnet som beskyttende og omsorgsfull. Hun portretteres som en gråtende ung kvinne som bærer et skjold. Hyleos, "Sønnen", er motstykket til de to andre, og representerer svik, løgn, og synd. Han portretteres som en ung mann med halve ansiktet i skygge. Det sies at en av grunnene til at Deiwos er så streng, er fordi han har blitt sveket av sin egen sønn, og en av grunnene til at Qia gråter fordi hun ikke kan bringe far og sønn sammen igjen. Det de vanlige troende frykter mest er de onde åndene som vandrer på jorden, styrt av Hyleos' vilje.

Kirken forfekter også en treenighet av hellige symboler: Øyet (riktig syn), Hånden (riktig handling), og Hjertet (riktig troskap). Dette kalles Ullmacor. Alle prester antas å ha oppnådd Ullmacor. Det mennesket som ikke har det, kan ifølge skriften bli straffet med pest.

Rollebygging

Før du kan begynne å spille, må du lage en rolle. En av dere må være spilleleder, og spiller alle de andre rollene som finnes i spillet.

Det er noen få regler for rollen du kan spille i *Infeksjon*. Rollen bør ha en tilknytning til universitetet, eller på annen måte ønske å gjøre noe aktivt mot pesten. Rollen kommer til å havne i konflikter både med familien sin, byvaktene, og kirken, og kanskje til og med folket

(avhengig av rollens metoder). Det du også må huske er at rollen er et eksepsjonelt individ – en som ikke er som alle andre.

For å lage en rolle, følger du bare stegene som står under her:

Steg 1: Hvem er rollen?

Bestem deg for hva slags personlighet rollen har. Hva er interessene til rollen? Har hun familie? Er hun oppfarende, eller tålmodig? Hvilke kjennetegn har hun? Prøv å lage deg et mentalt bilde av hva slags rolle du ønsker å spille, men husk å gjøre plass til at rollen kan utvikle seg også.

Steg 2: Konsept

Prøv så å oppsummere rollen i en setning. For eksempel: "Bitter enkemann ute etter hevn", "Ung studine med kårde", "Professor som har våknet opp til all urettferdigheten i byen", eller "Sykepleier som vil til bunns i pestgaten".

Snakk med de andre i gruppa og bestem dere for hvordan rollene kjenner hverandre. Dette blir viktig i steg 5: Relasjoner.

Steg 3: Med List og Lempe

Rollen har to definerende trekk, som heter LIST og LEMPE. Disse brukes til alle handlinger. List er alt som handler om mental aktivitet og sosialisering. Å forstå en tekst, sy en jakke, synge en sang, overtale en byvakt, og så videre, er List. Lempe er alt som handler om fysisk aktivitet. Å løpe en maraton, klatre i et tre, dirke opp en lås, ri en hest, og så videre, er Lempe.

Noen ganger overlapper bruksområdene. Da er det først opp til hvordan du har beskrevet rollen, og deretter opp til spillederen å bestemme hva du skal slå terning mot.

For eksempel: Rynn vil true en kjøpmann til stillhet. Hun bruker ikke ord, men fysiske gester, størrelsen sin, og så videre. Spillederen har beskrevet Rynn som stor og røslig, med et morskt humør. Spillederen bestemmer at Rynn bruker sin Lempe for å true. Etain, en annen rolle, er flinkere med ord, og ikke spesielt stor, så spillederen bestemmer at hun får bruke sin List for å oppnå det samme målet.

Hver rolle har også en VRI på disse – rettere sagt, fire VRIER. Dette er spesielle situasjoner eller oppgaver som havner under enten List eller Lempe, og som rollen er spesielt flink til eller spesielt dårlig til. Det skal være en av hver under både List og Lempe.

For eksempel: Etain har en Lempe på 4, og har følgende Vrier: Hun har god balanse (+1 på balansering og dansing), men er ikke så sterk

(-1 på løfting og bæring). Rynn har 5 i List, og følgende Vrier: Hun er god i matematikk (+1 på regnskap, mengdeberegninger, og lignende) men blir lett distraheret (-1 på å gjøre mentale oppgaver mens det foregår noe annet spennende samtidig).

Ved rollebygging fordeler man tolv (12) poeng mellom List og Lempe. Man må ha minst 1 i begge, og det anbefales sterkt å ha mer enn det:

- 1 – Knapt mulig å overleve
- 2 – Eksepsjonelt svak
- 3 – Svak
- 4 – Underutviklet
- 5 – Normalt
- 6 – Øvet
- 7 – Trent
- 8 – Profesjonelt nivå
- 9 – Eksepsjonelt sterk
- 10 – Toppen av menneskelig evne
- 11 – Nesten utrolig
- 12 – Utrolig

Steg 4: Tro, Håp, og Kjærlighet

Rollen skal ha tre tabeller på arket sitt som heter Tro, Håp, og Kjærlighet. Tro er rollens overbevisning, hennes tro på seg selv og sin sak. Håp er hennes optimisme, de sjansene hun tar. Kjærlighet er hennes omsorg og varme overfor menneskene rundt seg.

Hver av disse tabellene går seks (6) poeng i positiv retning og seks (6) poeng i negativ retning (se rollearket). Man starter med alle tabeller på null, og fordeler seks (6) poeng på toppen, altså i positiv retning, distribuert mellom de tre tabellene.

For eksempel slik: Kryssene som står i uthevet skrift er de seks poengene fordelt.

TRO											
-6	-5	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5	+6
X	X	X	X	X	X	X	X				
HÅP											
-6	-5	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5	+6
X	X	X	X	X	X	X	X	X			
KJÆRLIGHET											
-6	-5	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5	+6
X	X	X	X	X	X	X					

Under spillet vil disse tabellene raskt snu seg til negativ retning, ved at rollen blir påvirket av negative opplevelser. Jo nærmere -6 en rolle kommer, jo mer nedtrykt og deprimert blir hun. Dette har også en regelvirkning: For hver minus på rollens tabeller, får spillederen en markør som kan brukes for å gjøre det vanskeligere for rollen (se avsnittet om markører under system). Når dette skjer er det opp til rollene å komme tilbake i balanse (eller i pluss). Dette gjør de ved å oppsøke kilder til positiv påvirkning. Å komme tilbake i pluss vil ikke ta fra spillederen markøren.

Spillerne skal definere hva som styrker rollens Tro, Håp og Kjærlighet. Dette skal være spesifikke ting, som for eksempel å øke sin Tro ved å lese i medisinske håndbøker, å øke Håp ved å leke med et friskt barn, og å øke Kjærlighet ved å meditere over giftingen sin. Disse kildene skal alltid være mulig å oppsøke mellom oppdrag, men det skal ta en viss tid i fred og ro med kilden før den har noen virkning. Spillerne oppmuntres til å skildre rollen når den oppsøker kilden, og beskrive virkninger og opplevelser.

- 1 scene med kilden: +1 poeng
- 1 døgn med kilden: +3 poeng

Kildene har ikke noen regelvirkning før tabellen er på 0, selv om det kan ha en rollespill-virkning. Det vil si at selv om tabellen til rollen er på pluss-siden, kan det hende at rollen vil oppsøke en kilde til oppmuntring likevel, fordi det passer med fortellingen. Det eneste er da at det ikke har noen innvirkning på tabellen. Husk at kildene er positive for rollens velbefinnende uansett.

Tabellene kan også økes gjennom tilfeldige positive opplevelser i spill, for eksempel når rollene lykkes med et mål eller ser positive konsekvenser av hardt arbeide. Plusspoeng gis da av spillederen på samme måte som minuspoeng.

Tabellene minkes i spill ved at hendelser har en negativ virkning på rollene. Spillederen deler da ut negative poenger i henhold til hva hendelsen har en negativ påvirkning på. Eksempler:

- Tro: Prester med dobbeltmoral, rollen blir sveket eller angitt, urettferdighet, eller lignende.
- Håp: Å mislykkes etter iherdig innsats, noen kan ikke berges, hjelpeløshet, eller lignende.
- Kjærlighet: Ektefeller som angir hverandre, mødre som selger sine barn, fiendskap mellom venner, eller lignende.

Steg 5: Relasjoner

Rollen skal ha tre relasjoner til tre av sine gruppemedlemmer. Disse fordeles tilfeldig (trekke lapper) eller fast (de tre personene til venstre for deg rundt bordet). Relasjonene fungerer slik:

Øyet: Denne personen er en du stoler på 100%, som du er sikker på at følger med deg og gir deg gode råd. Etabler gjerne et forhold som mentor/elev, far/sønn, eller lignende som kan spilles ut.

- Fordel: Når du handler på råd eller ordre fra Øyet, får du +1 på dine kast for å oppnå et felles mål for scenen.
- Mistillit: Hvis Øyet feiler et viktig kast, får du -1 på ditt kast neste gang vedkommende gir deg råd.

Hånden: Denne personen er en du ikke stoler like mye på som på de andre. Etabler en grunn til dette – grunnen kan være så saklig eller usaklig som dere vil. Misunnelse, evneveikhet på et område, lav status, klarer ikke si –kj-lyden, drepte din far, osv.

- Fordel: Når Hånden mislykkes med noe blir du oppmuntret og får +1 på ditt neste kast (samme hva det er).
- Mistillit: Når Hånden lykkes med noe blir du nedstemt og får -1 på ditt neste kast (samme hva det er).

Hjertet: Dette er personen du elsker høyest i gruppa. Etabler gjerne et forhold til vedkommende som kone/ektemann, kjæreste, bestevenn, skriftefar, datter/sønn, far/mor, søster/bror, eller en du er dypt forelsket i. Det er ikke sikkert vedkommende har DEG som Hjertet, dog, så vær beredt på spennende interaksjon.

- Fordel: Alle kast du gjør som direkte hjelper eller beskytter Hjertet, har du +1 på.
- Mistillit: Alle handlinger som lander deg i konflikt med Hjertet, har du -1 på.

Steg 6: Ressurser

Rollene har følgende ressurser til rådighet: Penger, utstyr, mat, medisiner, helse, og tjenester. Hver spiller skal fordele tolv (12) poeng mellom disse ved spillstart. Du må sette minst ett poeng i hver.

Penger: Kan brukes til å kjøpe utstyr, mat, medisiner, og tjenester. Penger kan skaffes ved å yte tjenester eller selge utstyr, mat, eller medisiner. 1 penge kan betale for 1 utstyr, 1 mat, eller 1 tjeneste. For å kjøpe medisin, se under medisin.

Utstyr: Utstyr er spesifikke gjenstander (1 per rangering i ressursen) som gir +1 på kast der tingen er nyttig.

Mat: Hver rolle spiser 1 mat hver dag. Mat kan kjøpes med penger, eller byttes til seg. Rollen starter med et antall mat lik rangeringen i ressursen. Hvis rollen ikke spiser på to dager, begynner hun å ta skade av det. Se steg 7.

Medisiner: Medisiner gir +1 på kast for å motstå pest. Man kan byttehandle med medisiner - for 2 medisin kan du kjøpe 3 av noe annet (i hvilken som helst kombinasjon av tjenester, utstyr, mat og penger). Men for å kjøpe 1 medisin må du gi 2 av noe annet (på samme måte som i sted).

Helse: Hvor flink du er til å stå imot sykdom. Du kan ikke byttehandle med helse. Helse brukes til å bestemme hvor mye du tåler av pest og plage (se steg 7).

Tjenester: Dette er hvor mange tjenester forskjellige folk i byen skylder deg. Tjenester tar form av all slags assistanse som ikke innebærer livsfare for den som hjelper deg. Du kan bruke 5 tjenester for å få noen til å risikere livet for deg. Tjenester fra byvakta er alltid i form av LEMPE, og tjenester fra prester alltid i form av LIST.

Steg 7: Pest og Plage

Rollen skal ha to tabeller på arket sitt som sier noe om hennes helse. Helse kjøpes som en ressurs (se steg 6), og brukes for å bestemme hvor store tabellene er.

Den ene tabellen heter PEST, og den skal du bruke hvis rollen blir smittet av pesten. Tell opp et antall bokser likt antall poeng i helse (fargelegg de som er igjen, for å vise at de ikke kan brukes). Hvis du blir smittet av pest, skal du slå en terning og få mindre enn din helse - mislykkes du, mister du en helse (kryss av en boks), og må slå en ny terning neste dag (i spill). Å bruke 1 medisin gir +1 på kastet, og medisin må brukes hver dag hvis du først har begynt. Går du tom for medisin under en kur som dette, får du -1 på neste kast. Hvis du

lykkes, er du kurert, og da kan du viske ut et kryss for hver dag etterpå, for å vise at du blir friskere og friskere.

Den andre tabellen heter PLAGE, og den skal du bruke hvis rollen blir skadet på annen måte. Tell opp et antall bokser slik du gjorde i pest-tabellen, fra venstre mot høyre. Hvis rollen blir skadet fysisk, ved at hun for eksempel faller ned en trapp, blir slått, eller ikke har spist på to dager, krysser du av en boks. For å få lov til å viske ut et kryss, må rollen ha spist 1 mat samme dag, og så må du slå en terning og få mindre enn din helse. Å bruke medisin gir +1 på kastet, men det virker ikke hvis rollen ikke har spist mat.

De nederste to boksene på Plage har noen minuser knyttet til seg. Det vil si at når rollen er så skadet at hun må krysse av disse boksene, så begynner det å bli vanskeligere for henne å lykkes. Når hun krysser av den siste boksen mislykkes alle kast automatisk og hun dør med mindre hun får øyeblikkelig hjelp.

Steg 8: Desperasjonspoeng

Hver rolle får tre markører ved starten av spillet. Disse kalles DESPERASJONSPOENG. Som navnet tilsier, bør disse bare brukes i ytterste nød. Disse representerer nemlig rollens siste, desperate anstrengelser i en livstruende eller spesielt farlig situasjon. Faktisk kan spillederen nekte deg å bruke dem hvis situasjonen ikke er farlig nok.

Antallet desperasjonspoeng du har b r ogs  noteres p  rollearket. N r et desperasjonspoeng er brukt, forsvinner det nemlig for godt. Du kan donere bort desperasjonspoeng til andre roller underveis i spillet, dersom du kan argumentere for at din rolle kan gripe inn i situasjonen.

Hvordan kan de brukes?

- For   endre en scene til din fordel: Rynn st r omringet av byvakter og er i skikkelig knipe. Heldigvis kommer ei løsbikkje flyende midt inn i flokken og lager nok kaos til at Rynn kan flykte. Hun kommer fremdeles til   bli jaget av vaktene, men n  har hun i det minste en sjanse til   komme seg vekk.
- For   f  en automatisk suksess p  ett kast: Etain ligger d den n r av pesten, men kjemper seg tilbake til livet i den ellefte time. Automatisk suksess p  helse-kastet.
- For   f  +2 p  alle kast i en hel scene: Rynn og Etain skal bryte seg inn i kardinalens kammers for   lete etter en gammel skrift som kan v re l sningen de leter etter. De vet at om de mislykkes, er slaget tapt for godt.

Nye desperasjonspoeng kan kjøpes med avanseringer (se steg 9).

Steg 9: Avansering

To bokser med p skriften SEIRE og TAP p  rollearket brukes til   avansere rollen, det vil si   gj re den bedre over flere spillinger. Man starter spill uten   ha noen ting fylt inn i disse boksene.

N r man lykkes med et terningkast i spill, kan man markere dette i boksen for Seire. Det lureste er   bare sette en strek, s  det er plass til mange. N r man mislykkes med noe, markeres det selvsagt i boksen for Tap.

N r man har oppn dd ti (10) seire og fem (5) tap, kan disse veksles inn i et (1) avanseringspoeng, som enten kan brukes med det samme, eller f res opp i sin egen boks merket AVANSE og spares til senere. Da visker du ut seirene og tapene fra boksene sine, og fyller dem inn i boksene ved siden av, merket BRUKT. Etter hvert som du veksler inn poenger, vil summene som er brukt stige mer og mer.

Summen av brukte poenger har en betydning for spillets gang (se N r slutter spillet?), og det hjelper deg til   vite hvor mange poenger du har brukt p    avansere rollen.

Hva kan du gj re med avanseringspoeng?

- 1 poeng kan brukes til   kjøpe 1 poeng i medisiner, eller 2 poeng i en annen Ressurs, unntatt helse. Det kan ogs  brukes til   flytte opp til 2 poeng fra en ressurs til en annen

(unntatt helse), eller til å flytte 1 poeng fra List til Lempe eller omvendt.

- 2 poeng kan brukes til å kjøpe 1 poeng helse.
- 3 poeng kan brukes til å kjøpe 1 poeng i List eller Lempe.
- 4 poeng kan brukes til å kjøpe 1 desperasjonspoeng.

Steg 10: Beskrivelse

Til slutt må du beskrive rollen. Du må kunne beskrive henne i sin helhet, men det er kanskje ikke plass til alt på arket ditt. Da bør du heller skrive noen stikkord. Bruk baksiden av arket.

Gratulerer! Du er nå nesten klar til å spille...

System

Når kaster vi terning?

Regelen er enkel: Når noe står på spill, slår du terning. Hvis rollene ikke har noe å tape, er det ikke noe poeng i å slå terning.

Terninger kastes gjerne for å løse hele scener – du erklærer et mål: ”Å løpe fra byvaktene” eller ”å klatre opp i kirketårnet”, og så slår du terningen. Når du vet om du klarer det eller ikke, kan du beskrive forsøket, og resultatet.

Markører

Markører i spill brukes for å vise fordeler som kan komme og gå. Spillelederen skal blant annet ha en liten pott med markører som viser hvor mange minuser rollene ligger på i Tro, Håp, og Kjærlighet. Dere kan også bruke markører for å konkretisere desperasjonspoeng.

Når spillelederen bruker en markør, legger han den vekk, og erklærer hva han bruker den til. Det kan være en av følgende:

- Bruke den som et desperasjonspoeng for birollenes fordel: endre scenen, eller lykkes automatisk.
- Bruke den for å få en rolle til å mislykkes automatisk på ett kast.
- Bruke den for å krysse av en boks i pestmåleren til et bydistrikt (se Når slutter spillet?).

Spillelederen kan ikke bruke markører for å nulle ut desperasjonspoeng brukt av spillere, og heller ikke omvendt.

Bruk av tidsenheter

Tiden i spillet deles opp i runder, scener, og døgn. Runder kan brukes når tid er en faktor i spillet, for eksempel i en heseblesende forfølgelse, eller når man må gjøre noe før man blir oppdaget. Scener kan inneholde mange runder, og defineres litt løst. En scene består av et handlingsløp på samme måte som en kort fortelling, for eksempel fra gruppa bryter seg inn i et hus, til de forlater huset. Hvis de blir oppdaget i huset og forfulgt derfra i en viss fart, er dette en ny scene. Lengden på scener kan variere, men er alltid kortere enn et døgn. Et døgn er (som normalt) 24 timer, og består av en hel dag og en hel natt.

Hvem gjør hva, og når?

I situasjoner der mange roller og biroller deltar, eller hvor tid er en viktig faktor, må det selvsagt være en slags struktur slik at man vet hva som skjer til hvilken tid. Eksempler på dette kan være et kappløp, eller et slagsmål.

Først slår alle sin List, som er reaksjonsevnen til rollen. Spillederen skriver opp verdiene, og hvorvidt kastet var en suksess eller ikke. Så teller han oppover fra 1 til 12.

De som slår 1 på terningen lykkes automatisk, fordi ingen kan ha en List på mindre enn 1 uansett. De som slo likt, handler samtidig. De som mislyktes og slo høyere enn sin List, blir forhindret på en eller annen måte.

Å mislykkes

Når man mislykkes med et fysisk farlig mål i en scene, markerer man at rollen får 1 skade ved å krysse av en av boksene under Plage. Men man kan også plages av å mislykkes med andre mål. Bruk Plage også når rollen mislykkes med et spesielt tungt psykisk mål – å tape en debatt som bryter ned rollens prestisje, eller å mislykkes med en vanskelig matematisk ligning som er nødvendig for rollens videre mål, er gode eksempler på situasjoner som bør tære på rollen.

Motstand

All motstand rollene møter er det spillederen som kontrollerer. Det kan være alt fra smittefare og brann til voldsutøvere og debattanter. Hver av disse har en motstandsverdi som spillederen bestemmer på forhånd.

Spillederen kan lese mer om dette i spillederens bok.

Når slutter spillet?

I utgangspunktet kan spillet vare så lenge dere vil. Men det er likevel noen regler her som dere kan følge.

Yersinas distrikter

Før spillet starter, skal gruppa bestemme seg for hvor stor byen Yersina er. Nærmere bestemt skal dere bestemme dere for hvor mange distrikter byen består av.

Distriktene er bydeler som kan sperres av fra hverandre. De har egne murer og porter, og når spillet starter er alle distriktene åpne.

Rollene kan bevege seg inn og ut av hvilke distrikter som helst, unntatt Prinsens distrikt.

Når dere har bestemt dere for hvor mange distrikter Yersina skal ha, tegner en av dere opp en skisse over dem. Det kan være så enkelt som en runding delt opp med linjer som en pizza, eller en firkant delt opp i ruter – det er ikke så farlig. Poenget er nå at etter hvert som rollene mislykkes, vil bydelene uunngåelig infiseres av pest.

Hvert distrikt har en Pestmåler som er lik den tabellen hver rolle har. Pestmåleren har et antall bokser, og antallet beregnes slik:

Antall spillere (unntatt spilleleder) + antall distrikter = antall bokser i Pestmåleren til hvert distrikt.

Når et distrikt går tapt, lukkes portene inn og ut, og distriktet står ikke lenger til å berge. Effekten av dette er at alle de gjenværende distriktene får en boks mindre. På denne måten vil det bli lettere og lettere for pesten å ta over byen etter hvert som flere distrikter går tapt.

Når rollene bytter inn et antall Tap for å få Avanseringspoeng, krysser spillederen av en boks i en av pestmålerne. Dette symboliserer at rollen bruker tid på seg selv i stedet for på pestbekjempelse i området.

Når alle distriktene er tapt, er spillet over.

Rolleark for *Infeksjon*: _____

LIST	Vri +	Vri -
LEMPE	Vri +	Vri -

PEST					PLAGE				
					Død	-5	-2		

TRO												
-6	-5	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5	+6	
HÅP												
-6	-5	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5	+6	
KJÆRLIGHET												
-6	-5	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5	+6	

SEIRE	SEIRE BRUKT	DESPERASJONSPOENG
TAP	TAP BRUKT	AVANSE

ØYET	
HÅNDEN	
HJERTET	

Gudenes bok

Spillelederens bok – denne skal du lese hvis du skal være spilleleder, men ikke hvis du skal være spiller.

Ditt eget Yersina

Det som står beskrevet av Yersina, er egentlig mest et forslag. Som spilleleder er det du som har makt over byen og dens innbyggere, og kan velge å forkaste det som står her til fordel for dine egne tanker og idéer. Du kan også velge hva som skjer utenfor Yersina. Kanskje pesten allerede er kurert der, og at karantenen faktisk hindrer borgerne av Yersina å bli friske? Kanskje er pesten gudeskapt og Yersina er et slags Sodoma og Gomorra? Kanskje finnes det ingen kur?

Hva og hvorfor

Hva pesten er og hvorfor den er brutt ut, er opp til deg å bestemme. Dersom du synes det høres interessant ut at pesten er skapt av gudene, og ikke kan kureres, er det minst like brukbart som at pesten egentlig ikke finnes – at det bare er noen som dumper gift i drikkevannet.

Poenget er at spillerne ikke skal vite noe om hva du har bestemt. Det er morsommere å spille rollene når de ikke vet på forhånd hva rollene kommer til å finne ut.

Hvordan pesten arter seg når den har infisert en person, er opp til deg – men du kan også velge å la gruppa bestemme hvordan pesten slår ut. Er det svarte byller? Vorter? Feber? Er symptomene kanskje

nærmest usynlige? Det du ikke skal la spillerne velge, er hvordan pesten kureres, eller hvordan den spres. Dette er opp til deg, og skal være hemmelig helt til rollene finner det ut i spill.

Motstand: Prinsen, prestene, og pesten

Når du planlegger motstand som du kan legge i rollenes vei, må du bestemme deg for følgende: hvor sterk er Prinsen? Hvor smart er kirken? Og sist, men ikke minst, hvor alvorlig er pesten?

Hvis du ser for deg at byen er en rolle i seg selv, så har den både List og Lempe. Kirken er byens List, med sin innflytelse og innbyggernes tro og tilbedelse. Prinsen er byens Lempe, med sin muskelmakt og ressursstyrke. I utgangspunktet bestemmer du selv hvor mange poeng du skal fordele mellom dem, men jeg vil anbefale at det er tolv (12), slik spillerne har til rollene sine, pluss et antall bonuspoeng likt antall spillere:

Byens List og Lempe = 12 + antall spillere unntatt spilleleder.
Hvis gruppa har fire spillere, vil det bli totalt 16 poeng å fordele.

Når spillerne gjør noe som går imot kirken, slår du som spilleleder alltid mot kirkens verdi. Kirken har ikke noe særlig til muskelkraft, men i fysiske situasjoner vil kirken alltid lykkes på å rulle 1 på terningen. Det omvendte gjelder for Prinsen – når spillerne går imot loven, slår du som spilleleder alltid mot Prinsens verdi, men han har

ikke noe særlig til kunnskap eller sosial innflytelse. Han lykkes bare på å rulle 1 på terningen i slike situasjoner.

Pesten er derimot en abstrakt motstander uten verdier, og uten poenger. Den bare er. Dersom du ønsker at rollene skal klare å bekjempe pesten fullstendig, så kan du bare finne en måte å gjøre det på.

Spillet er i utgangspunktet lagt opp til at det fortsetter så lenge pesten ikke har vunnet – men slutter når den vinner. Ikke *hvis* den vinner. *Når*. Dette kan du føle deg fri til å endre på hvis du vil, men vi har ikke inkludert noen regler for det her.

Alternative regler

En alternativ regel dere kan bruke hvis du vil, er å la pesten være gudeskapt, og dermed gi pestsyke roller guddommelige åpenbaringer som kan hjelpe dem videre i spill, men mot en pris.

En pestsmittet rolle kan legge sine tapte helsepoeng til sin List, og slå en terning. Lykkes hun, kan hun få en feberdrøm eller visjon fra gudene, som forteller noe om hvor hun kan finne det hun søker, eller kalle henne til et hellig oppdrag. Like etter visjonen, mister hun nok et helsepoeng fra pestmåleren sin. Dersom List-slaget mislykkes, skjer det ingenting.