

Jeg, Lase Lundyn, har laget dette spillet om moderskap:

Mamma?

Den dagen kom da menneskeheten bukket under for sitt eget mørke. Menneskenes lyder forstummet, og snart ble alle spor etter dem slukt av skog og mose og myr. Men jorden myldret med umælelige dyr av alle slag, små og store, kjente og fantastiske.

Midt i denne villmarken fantes en fredelig lysning, og i lysningen lå et kjempestort reir av kvist. I reiret stod en håndfull brunplettede egg, høyere enn en mann. Bak reiret fantes en mørk grotte, hvor vinden ulte kaldt og illevarslende. Forran reiret stod et skilt, og på skiltet stod følgende:

"Selv de Vise gikk til grunne, deres sinn splintret, men dypt nede i jordens indre klarte de å gjemme et siste håp for menneskehetens gjenfødelse. Vit, du som leser, at i eggene her ligger de siste av de Vise; drømmende hyrder som først må gjenfødelse selv og finne veien til opplysning før de kan overvinne prøvelsene i grotten."

Det aller siste mennesket har kommet til lysningen. Og nå, nettopp nå, begynner eggene å klekkes.

*

X er et rollespill for 3-6 spillere om å oppdra verdens frelsere.

Alle spillerne unntatt én tar roller som de Vise, oldinger som besitter et umåtelig potensial, men som dessverre har glemt alt de visste og kunne, og er blitt som småbarn.

Den siste spilleren tar rollen som Mamma, et helt vanlig menneske som må oppdra og beskytte de Vise, og hjelpe dem på veien tilbake til Opplysning. Bare hvis Mamma gjør en god jobb vil de Vise kunne overvinne prøvelsene i jordens indre og gjenreise menneskeheten.

Velg hvem av dere som skal spille Mamma og hvem som skal spille de Vise.

Rolleark

Hver av de Vises spillere får et rollark. På dette arket skal de skrive rollens navn og noen spesielle egenskaper. Navnet kan spilleren velge fritt selv, men man kan godt bruke navnet til en stor tenker, leder eller helt. Egenskapene er **Dødsdrift**, **Opplysning**, og **Kvestet**.

De Vise får Opplysning av å lære mer om seg selv og hverandre, finne balanse i livet, takle egne følelser, eller hva spilleren selv bestemmer.

De får Dødsdrift av å bli usikre, redde, sinte, skadede, hatefulle, eller hva spilleren selv bestemmer.

Mamma heter bare Mamma, og bruker ikke noe rolleark.

Spilleets gang

Dere skal spille gjennom fire lange, mytologiske dager, og fire drømmefylte netter. Så lange er disse dagene at de dekker over hele de Vises barndom. Den første dagen kan de bare krabbe rundt, si enkeltord, og forstå helt enkle ting. Etter hvert kan de bli interesserte i egne og andres kropper, eller kanskje de blir opprørske mot Mamma. På den femte dagen er de blitt voksne, men før det er spillet slutt.

- **Hver dag** begynner med at en av de Vise vekker Mamma med et problem. De kan for eksempel rope "*Mamma, Aristoteles balanserer på kanten av stupet, og vil ikke komme ned!*". Dagen brukes på denne typen samspill: Mamma skal oppdra og beskytte de Vise, mens de skaper problemer som Mamma må takle. Når som helst i løpet av dagen kan de Vises spillere gi rollene sine dødsdriftspoeng eller opplysningspoeng, men ikke flere enn 3 av hver per dag, eller 4 siste dag. Om de kommer ut for en alvorlig ulykke kan de også

bestemme at rollen er kvestet – rollen vil aldri heles ordentlig, og muligheteb for å redde menneskeheten er alvorlig redusert.

- **Nettene** skal ta kortere tid enn dagene. Hver natt begynner med at Mamma småsnakker til de Vise mens han/hun legger dem. Så spør Mamma hva en av de Vise drømmer. Spilleren til den Vise har øynene lukket og forteller kort om drømmen sin. Så spør han/hun om en av de andre Visers drømmer. Dette fortsetter helt til den siste Vise spør om Mammass drøm. Når Mamma har fortalt ferdig begynner den nye dagen.

Terningtester

Hvis Mamma forsøker å gjøre noe og en av de andre spillerne mener at det er vanskelig for henne, kan de bestemme at Mamma må klare en terningtest for å lykkes («Du vil ta meg i mot når jeg faller ned fra treet? Ok, men du får det bare til hvis du klarer en test.»)

De kan også satse Opplysning, Dødsdrift og Kvestelse på resultatet av testen. («Hvis du ikke klarer å ta meg i mot blir jeg kvestet.»).

I en terningtest slår man en terning, og forsøker å få 4 eller mer.

Avslutning

På den femte dagen får hver av de Vise slå en terningtest.

- Først slår alle som har mer Dødsdrift enn Opplysning terningkastet sitt. Hvis de lykkes, hindrer de en av de andre i å en gang få *forsøke* å redde menneskeheten.
- Hvis det fortsatt er noen igjen etterpå som har mer Opplysning enn Dødsdrift og som ikke har blitt hindret, kan de slå en test hver for å redde menneskeheten. Det holder at en av dem lykkes. Men hvis de er kvestet lykkes de bare med 6 på terningen.

Men ingen av disse testene skal dere slå. Mamma dør i drømme om morgenen den femte dagen, og når Mamma dør slutter spillet. Ingen får vite hvordan det går.

Rolleark

Navn:

Opplysning

Døsdrift

Kvestet