



Mistankens gift

*Et rollespill om tilgivelse og livet
av Esteban Manchado Velázquez*

Skrevet av Esteban Manchado Velázquez for R.I.S.K. † 2019

† Rollespill.info's Intensive Spillskaper-Konkurranse

Mistankens gift

Dette er et kort rollespill om tilgivelse, og hva som gjør livet verdt å leve. Det passer til to spillere, og tar cirka en time å spille. En av spillerne har rollen som en person som er forgifta og kanskje vil dø. Den andre har rollen som personen som ga gifta. Man trenger seksten terninger til å spille: fire terninger med 4 sider, fire terninger med 6 sider, fire terninger med 8 sider, og fire terninger med 10 sider.



Oppsett

Spillerne velger hvem skal ha rollen som **forgifter**, og hvem som er **offer**. Forgifteren velger skjebnenummeret, et tall fra 10 til 15. Jo høyere skjebnenummeret er, desto vanskeligere er det for forgifteren å få tilgivelse, og vanskeligere for offeret å overleve. Skjebnenummeret er **hemmelig**, det er bare forgifteren som kjenner til det.

Hver spiller tar to sett med fire terninger (en 4-side terning, en 6-side terning, en 8-side terning, og en 10-side terning). Det betyr at hver spiller har åtte terninger til sammen. Det første settet heter **sceneterningene**, og det andre **motstanderterningene**.

Scener

De to spillerne skal alternere mellom scener: offeret har scener som viser hvordan hun var og hva gjorde at livet var verdt å leve, mens forgifteren har scener som viser hvorfor hun synes at det er rettferdig å gi gift til offeret, f.eks. ting som offeret gjorde. Scenene varer et par minutter og skal utvikle karakterene og historien. Rollearket har ei liste med spørsmål til inspirasjon, men spilleren trenger ikke bruke dem.

En god offerscene viser interessante sider av offeret, og skaper karakteren. Ideelt sett skal offerscener inspirere forgifterscener.

En god forgifterscene viser hvordan forgifteren prøver å rettferdiggjøre seg selv.

Ideelt sett skal forgiftingscener inspirere offer-scener.

Før hver scene, må spilleren som skal fortelle den (den aktive spilleren) si hva scenen skal handle om, og de to spillerne må velge og kaste en terning hver. Den aktive spilleren velger en terning fra sceneterningene, og den andre spilleren (motstanderen) velger fra motstand-terningene. Etter dette er begge terningene brukt opp og borte. Hvis den aktive spilleren får det samme eller høyere enn motstanderen, vinner den aktive spilleren scenen. Hvis motstanderen får høyere enn den aktive spilleren, vinner motstanderen scenen.

Hvis den aktive spilleren vinner scenen, forteller hun den som vanlig, og hun får så mange poeng som terningen hennes viser (offeret har **håpspoeng**, og forgifteren har **rettferdighetspoeng**).

Hvis motstanderen vinner scenen, må den aktive spilleren komme med noe tvil. F.eks. må offeret nevne noen dårlige minner ved siden av de gode minnene, eller forgifteren må vise noe positivt om offeret i en scene som ville vise noe negativt offeret gjorde. Motstanderen kan foreslå ting, men den aktive spilleren får det siste ordet. Den aktive spilleren får ikke noen poeng.



I selve spillet

Den første spilleren som har en idé til en scene starter, og de alternerer mellom scener etter det. Hver spiller skal fortelle fire scener (så mange som sceneterninger). Etter det avslører forgifteren skjebnenummeret.

Offeret overlever hvis hun har minst like mange håpspoeng som skjebnenummeret. Forgifteren får tilgivelse (av offeret, eller av seg selv) hvis hun har minst like mange rettferdighetspoeng som skjebnenummeret.

Så fort spillerne får vite om hva som skjedde med karakterene, forteller begge en felles epilog, og spillet er over.

Eksempel

Den første spilleren velger forgifteren (en kvinne som heter Fiona), og den andre offeret (en mann som heter Olav).

Forgifteren velger skjebnenummeret (13) og skriver det på arket. Hun har en idé til en scene, så hun starter. Hun velger «Hva skal skje når offeret dør?» fra lista og de velger terningene: den aktive spilleren i denne scenen (Fiona) velger en terning med 4 sider (kaster 3). Motstanderen, Olav, velger en terning med 6 sider (kaster 4) og vinner, så scenen må ha en motsetning.

Begge terningene er nå ut av spillet. Den aktive spilleren begynner å forklare scenen:

Fiona mottar et brev som bekrefter at hun har tilgang til stefarens penger, og starter å dagdrømme om det frie livet hun kommer til å få fra nå av [...]

Motstanderen foreslår en motsetning: at Fiona har stesøsken og hun vil ikke dele pengene med dem. Den aktive spilleren godkjenner det.

Så blir offeret den aktive spilleren. Han velger «Hvem får deg alltid til å smile?» fra lista, og vinner. Terningen hans viste 5, så han får 5 håpspoeng, og scenen trenger ikke ha noen motsetning. Han forklarer:

Olav holder bender med den som skulle bli hans kone. De er i en park



og hun insisterer på å arrangere steiner som initialene hans. Hun gjør det åtte ganger i løpet av ettermiddagen. Han husker det fordi hun teller høyt mens hun fniser. [...] På grunn av dette smiler han hver gang han ser nummeret.

Forgifteren blir den aktive spilleren igjen. Hun velger spørsmål «Hvordan fikk noen vite om planen?» og vinner terningkast. Hennes terning viser 4, så hun får 4 rettferdighetspoeng.

De fortsetter med scener til de har brukt opp alle terningene, og så sammenligner de håpspoeng og rettferdighetspoeng med skjebnenummeret (13): offeret har bare 10 håpspoeng, så han kommer til å dø, og forgifteren har bare 12 rettferdighetspoeng, så hun kommer ikke til å få tilgivelse.

Nå forklarer begge to hva som skjer med offeret og forgifteren i en slags epilog, og historien (og spillet) er over.



Colophon

Dette spillet ble skrevet av Esteban Manchado Velázquez.

Dette dokumentet bruker skrifttypen «Anaktoria», som kan lastes ned fra <https://fontlibrary.org/en/font/anaktoria-textfonts>.

Bildene ble henta fra British Library sin Flickr konto: <https://www.flickr.com/photos/britishlibrary/>.

Forgifteren

Rettferdighetspoeng

Skjebnennummeret

- ♣ Hva tror du vil skje når offeret dør?
- ♣ Hvorfor fortjener du (eller noen andre som drar nytte av det) at offeret dør?
- ♣ Hvordan fikk noen vite om planen?
- ♣ Hva tror du vil skje hvis offeret overlever?
- ♣ Hvilken ledetråd gjorde at offeret oppdaga hvem forgifteren var?
- ♣ Hvordan viste offeret grusomheten sin?
- ♣ Hvem vil føle lettelse når offeret dør, og hvorfor?
- ♣ Hvem ville ha gjort det samme selv hvis du ikke hadde gitt giften?
Hva er motivet?
- ♣ Hvilken av dine fiender hata offeret, og hvorfor?
- ♣ Hva foretrakk alltid offeret framfor folk?
- ♣ Når endte noen opp som skada eller død fordi offeret nekta å hjelpe?
- ♣ Hva fortrenger offeret?
- ♣ Hva tror offeret folk synes om henne (som hun tar feil om)?

Scene

4

6

8

10

Motstander

4

6

8

10

Mistankens gift

Offeret

Håpspoeng

- ♠ Hvem får deg alltid til å smile?
- ♠ Hvem kan du stole på?
- ♠ Hva er du stolt av å mestre?
- ♠ Hvem var du mentor for?
- ♠ Hvilket barndomsminne husker du best?
- ♠ Hva rekker du ikke å fullføre hvis du dør?
- ♠ Hvem får ikke det de fortjener hvis du dør?
- ♠ Hvem vil du fortelle om giften, hvis du overlever?
- ♠ Hvordan avhenger noen av deg?
- ♠ Hvem blir hjerteknut hvis du dør?
- ♠ Hvem beviste deg at du kan være elsket til tross for dine svakheter?
Hvilke svakheter har du?
- ♠ Hvem kommer i vanskeligheter hvis du dør?
- ♠ Hva tenker du på når du legger deg?

Scene

4

6

8

10

Motstander

4

6

8

10