

Nøttekrigen
et dyrisk spill om makt

Nøttekrigen

Innhold :

Side	Innhold
1.	Innholdsfortegnelse
2.	Introduksjon
3.	Grunnmekanismer
4.	Karakterskaping
5.	Ekornalliansen
5.	Harehæren
6.	Slangestyrken
6.	Spurveskvadronen
7.	Fiender
8.	Nøttetrær og nøttapulten
9.	Nøttemesterens regler
10.	Karakterark

Nøttekrigen

et dyrisk spill om makt

Introduksjon

Dypt inne i skogene foregår det en krig som er ukjent for oss mennesker. En brutal og grusom krig om skogens mest dyrebare ressurs. Denne krigen er kjent for skogens innbyggere som Nøttekrigen. Her kjemper spurver, ekorn og andre dyr mot hverandre for å kontrollere de viktigste nøttetrærne. Krigen har stabilisert seg inn i 4 fraksjoner :

1. Ekornalliansen
2. Harehæren
3. Slangestyrken
4. Spurveskvadronen

Det finnes i tillegg fiender i skogen som gladelig angriper uansett hvilken fraksjon de kommer over. De dype skoger er virkelig et fryktelig sted. Heldigvis er belønningene for å vinne Nøttekrigen mer enn verdt de prøvelser man må gjennom.

For å spille Nøttekrigen, trenger man 1 stk Nøttemester (spill-leder) og en gruppe spillere. I tillegg trenger man skrivesaker, terninger og dette regelsettet. Har man dette, og litt fantasi, så har man alt man trenger.

Nøttemesterens oppgave er å lage utfordringer for spillerne i deres kamp for å sikre seg de beste nøttetrærne. I tillegg til de andre fraksjonene, så er det mange farer som lurar i de dype skoger, og Nøttemesteren må holde oversikt over de alle. I tillegg bør Nøttemesteren prøve å legge forholdene til rette for at spillet blir morsomt og underholdende for alle.

Spillernes oppgave er å styre hver sin karakter som tilhører en av de fire fraksjonene i Nøttekrigen. Spilleren må hele tiden huske at selv om karakterene har som mål å vinne Nøttekrigen, så er spillets mål til syvende og sist å ha det gøy. Derfor er det viktig å tenke på at man prøver å bidra til at alle får det gøy i stedet for å spille på en måte som ødelegger moroa for en eller flere spillere.

Nøttekrigen

et dyrisk spill om makt

Grunnmekanismer

Nøttekrigen bruker terningkast for å avgjøre om forskjellige handlinger lykkes. Terningene som brukes er vanlige seks-sidede terninger. Man finner ut hvor mange som kastes ved å summere attributten som brukes med ferdigheten som brukes. Dersom man mangler ferdigheten, får man en mindre terning enn attributten tilsier. Dersom det ikke finnes en ferdighet for handlingen, bruker man attributten uten noe minus.

Eksempel 1 :

Spurven Svein skal slippe en stein på slangen Ståle. Han har 3 i Presisjon og 2 i Luftangrep. Dette betyr at Sveins spiller kaster 5 terninger.

Etter at terningene er kastet, legger man bort alle bortsett fra de 2 høyeste. Dette er resultatet av kastet.

Eksempel 2 :

Sveins spiller kastet 6, 5, 4, 3, 2. Resultatet er dermed 11, siden kun de to høyeste teller inn.

For hver sekser som blir beholdt, får spilleren lov å kaste en av de terningene som ble lagt bort om på nytt. Hvis denne blir 5 eller 6, legges det til 1 på resultatet. Hvis det blir en 6'er får spilleren lov å kaste på nytt en til av de bortlagte terninger. Dette gjentas til spilleren enten går tom for bortlagte terninger, eller ikke kaster 6'er.

Eksempel 3 :

Sveins spiller kastet 6, 5, 4, 3, 2. Resultatet ble 11. Med en sekser kan spilleren kaste en av de 3 terningene om på nytt. Det blir en sekser. Dermed øker resultatet til 12, og spilleren får kaste terning nummer 2 på nytt. Denne blir 5, og dermed øker resultatet til 13. Hadde dette også blitt en sekser, ville den siste terningen også blitt kastet på nytt, men siden spilleren i utgangspunktet bare la bort 3 terninger, ville en sekser på denne ikke gitt noen flere omkast.

Ethvert kast mot andre karakterer måles opp mot et kast gjort av motstanderen.

Eksempel 4 :

Ståle prøver å unngå bomben. Nøttemesteren kaster for Ståle som har 4 i Spretten og ingenting i Luftforsvar. Dermed kaster Nøttemesteren 3 terninger, og får 6,5,2. Toeren faller bort, og resultatet er 11. Siden Spurven Svein fikk 13 på sitt kast, så treffer steinen Slangen Ståle.

Nøttekrigen

et dyrisk spill om makt

Karakterskaping

Når man lager en karakter i Nøttekrigen, er det viktig at man leser gjennom de forskjellige fraksjonene for å se hva som passer best for gruppen. Hver fraksjon har sine egne justeringer for attributter og ferdigheter.

Aller først må man fordele sine attributter. Attributter er en rekke grunnegenskaper som alle dyrene i Nøttekrigen har. Alle begynner med en i hver attributt, pluss en ekstra i en attributt, bestemt av fraksjonsvalg. Deretter har spilleren 10 poeng å fordele. Ingen attributt kan være høyere enn 5. Attributter øker sjeldent under spill.

- 1. Kjapp**
- 2. Slu**
- 3. Spretten**
- 4. Sterk**
- 5. Årvåken**

I tillegg finnes det en rekke ferdigheter man kan lære karakteren sin. Disse fordeles i en tre kategorier. En spiller kan kjøpe ferdigheter fritt uten å ta hensyn til kategorier. Alle fraksjoner har en rekke ferdigheter som begynner på 1. I tillegg har spilleren 12 poeng å fordele på ferdigheter. Ferdigheter kan i blant økes under spill.

1. Kamp

1. Artilleriangrep
2. Artilleriforsvar
3. Bakkeangrep
4. Bakkeforsvar
5. Luftangrep
6. Luftforsvar

2. Samhandling

1. Bygge
2. Forhandle
3. Gjennomskue
4. Lure
5. Overraske
6. Skremme

3. Speiding

1. Gjemme
2. Finne Spor
3. Lete
4. Oversikt
5. Retningssans
6. Snike

Nøttekrigen

et dyrisk spill om makt

Ekornalliansen

Ekornalliansen bedriver mye geriljakrig for å sikre seg sine ressurser. I stedet for å prøve å kontrollere nøttetrærne til enhver tid, så foretrekker Ekornalliansen å heller holde oversikt over når de viktige høstperiodene er på forskjellige trær, og fordrive eierne kort tid før innhøsting, sanke nøtter, og trekke seg unna før eierne for omgruppert. De permanente basene til Ekornalliansen er det få som kjenner til.

Ekorn får +1 på Kjapp. I tillegg begynner Bakkeangrep, Overraske, Snike og Oversikt på 1.

Et ekorn er snartenkt, modig og akrobatisk. De liker å vise seg fram for hverandre og konkurrere om hvem som kan foreta de mest dristige manøvrene mens de hopper fra tre til tre. Når de kommer sammen i store numre, eller når de er desperate, er det lite hindringer i hvem Ekornene kan finne på å angripe. De liker å komme overraskende på motstanderen, enten ved å utnytte sin hurtighet og mobilitet, eller ved å komme usett innpå. Blir de oppdaget tidlig, trekker de seg ofte tilbake for å planlegge et nytt overfall

Harehæren

Harehæren angriper sjeldent nye områder uten å føle seg trygg på å kunne forsvare deres eksisterende territorier under angrepet. På tross av deres noe forsiktige natur og faste handlingsmønster er harene verken feige eller dumme.

En hare får +1 på Sterk. I tillegg starter Bakkeforsvar, Gjennomskue, Gjemme og Retningssans.

Harene er trauste, pålitelige og lojale. De etterlater sjelden noen av sine egne dersom de må oppgi et angrep eller blir fordrevet. Siden de er større og sterkere enn de fleste andre i Nøttekrigen, trenger de ofte å sende mindre styrker for å ta kontroll over nye områder. De blir sjeldent påvirket av de andres forsøk på trusler og lureneri.

Nøttekrigen et dyrisk spill om makt

Slangestyrken

Slangestyrken er en av de mest mobile fraksjonene. Som den eneste fraksjonen som ikke bruker vanlige nøtter til mat, er de kun ute etter nøtter for andre hensikter. Ofte bruker de nøtter til å få noen fra de andre fraksjonene til å gjøre som de vil.

Slanger får +1 på Slu. I tillegg begynner slanger med 1 på Forhandle, Lure, Skremme og Snike.

Slanger er utspekulerte skapninger som ofte bruker tid på å finne ut hvilken handling som lønner seg mest før de tar et valg. De er villige til å gjøre avtaler med hvem som helst så lenge de føler de får mer tilbake enn de gir. Så lenge de kan unngå det, bruker de ikke kamp som et virkemiddel, annet enn for å overta en ny gruppe nøttetrær når rovdriften deres har gjort de trærne de eier uinteressante.

Spurveskvadronen

Spurveskvadronen er ofte jokeren i Nøttekrigen. De starter sjeldent krig mot noen andre, men dersom de blir angrepet, gir de seg sjeldent før de enten må flykte fra sine områder, eller de har tatt noen områder fra angriperen. Dersom en av de andre fraksjonene holder på å bli utslettet, kan de ofte få til en kortvarig allianse med Spurveskvadronen i bytte mot andeler av nøttene deres.

Spurver får +1 på Årvåken. I tillegg begynner spurver med 1 på Luftangrep, Forhandle, Oversikt og Retningssans

Spurvener ser på seg selv som skogens politi. De er svært skeptiske til Slangestyrken, siden disse er profitører og utbyttere. Spurveneres områder er godt dekket av luftpatroljer, som kombinert med spurveneres oppvaktet gjør det nesten umulig å få til et overraskelsesangrep mot dem.

Nøttekrigen

et dyrisk spill om makt

Fiender

Det finnes en del fiender i skogen som angriper alle fraksjonene uten noe annen grunn enn deres iboende aggressivitet. De er sjeldent interessert i nøtter, men kan godt finne på å spise de som overvinnnes. Derfor fryktes disse store monstrene. Under følger et lite utvalg av fiender, dette vil da være et typisk eksemplar som møtes i skogen.

Rev

Kjapp 4 Slu 5 Spretten 2 Sterk 7 Årvåken 3
Artilleriforsvar 3 Bakkeangrep 2 Bakkeforsvar 3 Luftforsvar 3
Gjennomskue 2 Lure 3 Skremme 4
Finne Spor 1 Lete 1 Oversikt 1

Ugle

Kjapp 5 Slu 3 Spretten 3 Sterk 5 Årvåken 5
Artilleriforsvar 3 Bakkeforsvar 2 Luftangrep 3 Luftforsvar 3
Gjennomskue 2 Overraske 2 Skremme 3
Retningsans 3 Oversikt 2

Grevling

Kjapp 3 Slu 3 Spretten 3 Sterk 5 Årvåken 4
Artilleriforsvar 4 Bakkeangrep 2 Bakkeforsvar 4 Luftforsvar 3
Gjennomskue 3 Skremme 5
Lete 2

Nøttrær og nøttapulten

Nøttrær

Nøttrærne har flere typer nøtter. Den vanligste typen er matnøtter, og 3 av fraksjonene avhenger av denne i varierende grad for å overleve. Harehæren og Spurveskvadronen bruker nøtter mest som et supplement til kostholdet, mens det for Ekornalliansen er en av de største bestanddelene av kostholdet. Ekornalliansen har derfor store nøttelagre i de hemmelige basene sine. Et vanlig nøttrær gir hundrevis av nøtter i året.

Den nest vanligste sorten er hardnøtter. Kun Harehæren og Ekornalliansen for til å ete disse. Dersom de blir spist, vil den som spiste de ha +1 i Sterk for et kort tidsrom. Men den mest vanlige bruken av hardnøtter er som ammunisjon i Nøttapulten. Et vanlig nøttrær gir 10 – 15 hardnøtter i løpet av et år.

Den sjeldneste nøttesorten er myknøtter. Disse er veldig næringsrike og lette å fordøye. En som spiser myknøtter kan etter hvert øke ferdighetene sine. Hver myknøtt gir 1 forbedringspoeng. Det koster like mange forbedringspoeng å øke en ferdighet som den nye verdien til ferdigheten. Et vanlig nøttrær gir 1-3 myknøtter i året.

Eksempel 5 :

Etter sin modige innsats under Slangestyrkens angrep, får Svein Spurv en myknøtt i belønning. Han har spart opp 2 forbedringspoeng fra tidligere, og kan dermed gå opp til 3 i Luftangrep, men har da ingen forbedringspoeng igjen.

I tillegg ryktes det å finnes andre nøttypen med ukjente krefter.

Nøttapulten

En nyvinning i Nøttekrigen er den såkalte "Nøttapulten". Det er uvisst hvilken fraksjon som oppfant den, men hemmeligheten spredde seg fort, og nå prøver alle fire å gjøre krav på æren. Nøttapulten er en viktig forsvarsmekanisme for klynger med nøttrær. En nøttapult kan lades med enten steiner eller hardnøtter. Hvis den lades med steiner regnes den for å ha Sterk 5. Hvis den lades med hardnøtter, så slår den ut offeret automatisk

Nøttekrigen

et dyrisk spill om makt

Nøttemesterens regler

Som Nøttemester, er det din oppgave å skape flyt i spillet. Du setter omgivelsene, styrer Nøttemester-karakterer og passer på at dersom spillet holder på å gå i stå, så introduserer du noe for å få liv i det igjen. I tillegg er du ”dommer” over hvorvidt handlinger lykkes.

Omgivelsene

Nøttekrigen foregår i de dype skoger, der mennesker sjelden ferdes. Alle typer trær gror her, sammen med et vell av planter. Bregner, slyngplanter, sopp, blomster, mose og hva annet fantasien din skulle komme på. En røff skisse over hvor de viktigste nøttrærne er ikke dumt å ha heller.

Nøttemester-karakterer

Alle dyr i skogen som ikke styres av spillerne, er potensielle Nøttemester-karakterer. For enorme dyr som ulver, bjørn og elg, trenger du ikke å sette opp attributter og ferdigheter. En direkte konflikt med slike dyr vil aldri gå bra for involverte i Nøttekrigen, så de bør unngås (for rovdyr) eller behandles med respekt (for planteetere). Dyr i mer normal størrelse kan gis attributter eller ferdigheter etter behov (enten ved å følge reglene for de fire fraksjonene, eller etter eksemplene for Fiender). Det viktigste å ha i bakhodet når du lager Nøttemester-karakterer er hva som trengs for å få en underholdende og morsom historie. Og husk at det er langt mer interessant dersom du kan lage utfordringer av andre slag enn bare kamp.

Handlinger

En grei tommelfinger regel for hvorvidt handlinger lykkes, er hvorvidt det er noe motstand involvert. Hvis ikke det er noe motstand involvert, så er det like greit å bare unngå kastingen for å holde flyten i gang. Dersom spillergruppen setter pris på muligheten for å feile også når det ikke er motstand, så kan Nøttemesteren iblant be om kast mot en vanskelighetsgrad på 10.

Som Nøttemester kan du ofte tillate spillerne å selv velge hvilke attributter som kombineres med hvilke ferdigheter, men hold et øye åpent for spillere som prøver å ignorere at de har bevisst unngått å kjøpe attributter/ferdigheter.

Nøttekrigen
et dyrisk spill om makt

Karakterark

Karakternavn : _____ Rase/Fraksjon : _____

Attributter

Kjapp ____ Slu ____ Spretten ____ Sterk ____ Årvåken ____

Ferdigheter

Kampferdigheter

Artilleriangrep ____ Artilleriforsvar ____ Bakkeangrep ____
Bakkeforsvar ____ Luftangrep ____ Luftforsvar ____

Samhandlingsferdigheter

Bygge ____ Forhandle ____ Gjennomskue ____
Lure ____ Overraske ____ Skremme ____

Speiding

Gjemme ____ Finne Spor ____ Lete ____
Oversikt ____ Retningssans ____ Snike ____

Forbedringspoeng : ____

Notater :
