

Sex

- et rollespill med 18 års aldersgrense

I følge kilder jeg ikke husker referansen til, fører bare hvert tusende menneskelige samleie til unnfangelse. Sett i tillegg til at selv små barn viser seksuell atferd, at prevensjon er temmelig utbredt, og at mennesker kan ha sex gjennom hele kvinnens fruktbarhetsyklus og ikke bare når barn er sannsynlig som utfall, bør det være trygt å konkludere at sex blant mennesker ikke bare fører til reproduksjon; det er også en sosial handling, en dypt emosjonell handling, og ikke minst kan det være innmari gøy.

Dette spillet er – selvfølgelig – laget for seks spillere. Man deler seg i to lag, og hvert lag utgjør tre av sinnsstemningene til en person som har, eller er i ferd med å ha, sex. I hver runde skriver hver spiller en handling som passer med sinnsstemningen de representerer. En av disse handlingene blir presentert for det andre laget, som deretter kommer opp med et svar på samme måte. De ulike sinnsstemningene blir styrket eller svekket av alt som blir gjort, og styrkeforholdet mellom dem er i sin tur med på å bestemme hvilke handlinger som slipper gjennom. Spillerne vil få en viss kontroll over denne gjensidige påvirkningen hvis de greier å lese hverandres signaler riktig.

Hvem kommer så til å vinne frem? Vil lysten ta overhånd, eller vil motviljen bli for sterk? Eller vil rollene bli så opphengt i sin egen teknikk at de glemmer å la seg rive med? Ender rollepersonene i sengen, eller blir de bare sittende i sofaen og kose? Og kommer spillerne til å forholde seg uberørt?

I dette spillet må man bruke sine egne følelser for å spille. Man må være svært oppmerksom på sosiale signaler fra den andre siden av bordet. Og på tross av den noe kliniske utformingen vil man forhåpentligvis kunne ha det gøy.

VIKTIG:

Å ha sex er å blottstille seg. Man kler seg bokstavelig talt naken, slipper den andre inn under huden, og tar del i hverandres sterke og utilsørte følelser. Man gir bort en del av hverdagslivets kontroll, og man gjør det i tillit. At alt seksuelt, inkludert å snakke om det, skal være frivillig, må derfor være en selvfølge. I spillmekanikken er dette reflektert i sinnsstemningen *motvilje*. En viss ambivalens vil alltid være til stede. Hvis motviljen blir for stor skal samkvemmet avbrytes, og motparten respektere dette, uansett hvor langt det har kommet. Det som gjelder for rollepersonene, er imidlertid like viktig for spillerne. **HVIS EN SPILLER FØLER UBEHAG VED SPILLET, SKAL SPILLINGEN STOPPE, NÅR SOM HELST, OG UANSETT.** Si i fra hvis det gjelder deg selv, og følg med på de andre; viser noen tegn til å være ukomfortable, er det bedre å spørre, enn å la være. Sjekk ut at alle har forstått og fått med seg akkurat denne regelen før spillet begynner.

Inspirasjon

Ideen med sinnsstemninger i dette spillet bærer sterke likhetstrekk til Matthijs Holters Ego. Oppdelingen i tallfestede trekk og dynamikken de påvirker hverandre med er mer enn en smule inspirert av Skjalg Kreutzers Downtown. Begge skal ha takk.

Forberedelser

Bestem først hvem som skal være på lag, og hvem som skal spille hvilken sinnsstemning på hvert lag. Det er tre sinnsstemninger, som representerer rollepersonenes rå *lyst*, deres underliggende *motvilje*, og deres gjennomtenkte *finesse*. Hvert lag avgjør i fellesskap rollepersonens navn og kjønn, og evt. alder og generelle utseende, med mest fokus på det positive.

Bestem også hva slags forhold rollepersonene har til hverandre. Er de kjærester? Elskere? Venner? Kjenner de hverandre så vidt, eller kanskje er de fullstendig fremmede?

Etter å ha avgjort disse detaljene skal de presenteres for det andre laget. Alle på det andre laget skal være enig i at denne personen minst vil kunne være en brukbar potensiell sexpartner for deres egen rolleperson. Hvis ikke må rollepersonene forandres på.

Bestem deretter tre tall mellom 4 og 9. Disse tallene forteller hvor fremtredende hver av de tre sinnsstemningene ved spillets begynnelse, og utgjør (som vi skal komme tilbake til) de permanente verdiene som sinnsstemningene vil variere rundt underveis. Du har et ark med visuelle skalaer for hver sinnsstemning. Sett ring rundt det tallet som representerer de permanente verdiene. Hold alle verdier skjult for det andre laget.

Skriv til slutt ned tre områder på rollepersonens kropp (f eks ører, hals, bryster, fingre) som skal være spesielt erogene soner for den personen. Underlivet skal ikke være en av disse sonene; det gjelder det egne regler for. Det er ikke lov å fortelle direkte til det andre laget hvilke områder man har valgt ut, men man kan selvfølgelig formidle det i løpet av rollepersonens handlinger; rollepersonen kan for eksempel smile ekstra, eller si at ”det er så deilig når du kysser meg der!”

Utstyrliste

Man trenger en del materialer for å spille, men mesteparten av det burde være enkelt å få tak i. Utstyrlisten er:

- Et uforstyrret rom med et avlangt bord
- Kopier av en del sider fra dette heftet
- 8 spillebrikker av et eller annet slag, f eks ludobrikker
- En terning til hver spiller
- Noe til å skjule ting som ligger på bordet med; en skjerm eller noe
- Mange papirlapper (og penn eller blyant til alle)
- Mange markører av et eller annet slag (glassperler, pokersjetonger, kronestykker el), og en skål å ha dem i

Uforstyrret rom

Rommet skal være uforstyrret, gjerne med døra låst, fordi det som spilles er ganske privat. Bordet er avlangt, Lagene setter seg på hver langside, slik at de kan se hverandre i øynene. Spillerne plasserer seg slik at den enes lyst og den andres motvilje kommer ansikt til ansikt, mens begge lagenes finesse blir sittende i midten.

Stemningen i rommet kommer an på hva spillerne foretrekker. Ønsker man en intim og avslappet atmosfære, kan man rydde rundt seg, dempe lys, sette på rolig musikk osv, men hvis noen skulle synes at det å spille et spill om sex er i mest intime laget i utgangspunktet, kan man bruke motsatte effekter: som f eks skarpt lys eller mindre romantisk musikk. Man kan

også sette seg ved hvert sitt bord. *Det én er ukomfortabel med, skal bestemme hvor grensene går for alle..*

Kopier fra heftet

Hver eneste handling og replikk i spillet krever en viss prosess av beslutninger og beregninger. For at dette skal flyte så lett som mulig, er de viktigste retningslinjene og hjelpemidlene skrevet ned på egne ark. Foran seg skal hvert lag ha: En *huskeliste* med punktene i en runde og de viktigste reglene; et *skalapapir*, hvor hver av de tre sinnsstemningene er representert med en egen, grafisk skala; og *beskrivelsesark* til hver av spillerne. Hvordan disse arkene skal brukes, vil fremgå i resten av regelheftet. I stadiene forspill og samleie trenger lagene også et eget ark for å måle rollepersonens *opphisselse*.

Spillebrikker

Verdiene for lyst, finesse, motvilje, og opphisselse vil hele tiden være i endring. For å holde rede på dem bruker man arkene som skalaene står på, og spillebrikker. Hver skala er utformet som en rekke sirkler med tall inni, forbundet med en linje. Når tallene endrer seg, flytter man bare spillebrikkene.

Terninger

Hver spiller skal ha én terning. Terningene gjør avgjørelsen av hvilken handling som skal vinne frem mindre forutsigbar. Hvis opphisselsen eller én av sinnsstemningene blir så sterk at den truer med å ta overhånd, er det terningkastet som avgjør om rollepersonen beholder kontrollen over seg selv. Reglene for dette blir beskrevet i løpet av heftet.

Hvis man har kjennskap til rollespill har man kanskje lagt merke til at rollespillere bruker mange forskjellige slags terninger. I dette spillet bruker man imidlertid utelukkende helt vanlige terninger, med – selvfølgelig – seks sider.

Skjermer

Siden en viktig del av spillet er å gjette seg frem til motpartens sinnsstemninger, er det viktig at man skjuler en del informasjon om sin egen rolleperson. Til dette kan man bruke bøker, ringpermer, eller egne rollespillskjermer som er å få kjøpt i spesialbutikker. Ting som til enhver tid skal holdes skjult er: Beskrivelsen av rollepersonens erogene soner, alle skalaer (dvs sinnsstemning og opphisselse), alle terningkast, og lappene i det de blir skrevet.

Papirlapper

Hver runde dreier seg om å bestemme en handling, og før avgjørelsen tas, skal hver av spillerne skrive ned forslaget sitt til handling på en lapp. I lengden betyr dette at man vil trenge mange lapper. Man kan ta en bunke med A4-ark som man bruker gjennom flere runder, kjøpe notatlapper i en papirhandler, eller finne en annen løsning. Hver spiller må selvfølgelig også ha noe og skrive med – og det kan være lurt å ha en eller to penner i reserve.

Markører og en skål

Når det andre laget sier noe du liker ekstra godt, kan du belønne det med ”stønn”. De nøyaktige reglene for dette kommer vi tilbake til. For øyeblikket er poenget at stønnene markeres med å legge en eller annen form for markører i en skål. Markørene skal helst være av et slag som gir lyd fra seg når man slipper dem i skålen. De skal også se tiltalende ut. Pokersjetonger og store glassperler er gode alternativer. Ekstraterninger og kronestykker går an. Sammenkrøllede papirbiter er en nødløsning.

Regler

Spillet er delt inn i tre stadier – opptakt, forspill, og samleie. Det er forskjeller på hva som legges vekt på i disse fasene, og hvordan de skal spilles. Om man vil kan man konsentrere seg om ett eller to av stadiene i stedet for å spille alle tre: Bli det for flaut å beskrive sexscener for vennene sine kan man nøye seg med opptakten, er man uinteressert i opptakten kan man gå rett løs på forspillet, osv.

Den grunnleggende prosedyren er felles for alle stadier, og blir beskrevet her. Deretter kommer vi inn på reglene for opphisselse og utløsning. Til slutt beskriver vi innholdet i de forskjellige stadiene.

En runde

En runde består av opp til 9 faser; deretter går turen over til det andre laget. De første punktene dreier seg om å avgjøre reaksjonen på motpartens forrige handling. Hvis motparten ikke foretok noen handling (altså bare responderte) i forrige runde, eller hvis det er den første runden, går man rett til punkt 3.

Reaksjon:

1. Reaksjonen bestemmes
2. Verdiene justeres

Selvkontroll:

3. Selvkontrollen sjekkes, om nødvendig

Handling:

4. Hver spiller skriver en lapp
5. Avstemning om innflytelse
6. Hver spiller kaster terning
7. Resultatene summeres
8. Handlingen som vinner frem, leses opp

Rejustering:

9. Verdiene justeres tilbake

Det andre laget begynner deretter på pkt. 1.

1. Reaksjonen bestemmes

Etter å ha hørt det andre lagets handling skal alle spillerne bestemme i hvor stor grad sinnsstemningen de representerer, har blitt beveget. Graden av bevegelse bestemmes på en skala fra 1 til 6 (hvor 1 er upåvirket og 6 er kraftig beveget). Legg terningen din på tallet du kommer frem til, og hold den skjult for spillerne på ditt eget lag. Når alle spillerne har bestemt seg, viser de terningene til hverandre. Den (eller evt de) sinnsstemningene som har det *høyeste* tallet bestemmer hvordan hele rollepersonen reagerer; det vil, først og fremst, si hvordan de ulike verdiene justeres.

Avgjørelsen skal være påvirket av sinnsstemningenes natur, styrkeforholdet mellom dem i øyeblikket, situasjonens krav, og spillerens personlige reaksjoner:

Motvilje

Hvis du, som spiller, synes det var ubehagelig å høre handlingen, vil dette også øke rollepersonens motviljereaksjon; de andre faktorene må likevel tas i betraktning.

Hvis motviljen er høyere enn lysten, eller hvis lysten generelt er lav, vil du oppleve det som ubehagelig dersom motparten foretar seg noe frekt eller direkte (som å spørre rett ut om du vil ha sex, eller klå deg på intime steder). Jo mer direkte, jo sterkere reaksjon. (Under samleiet er det imidlertid ikke gitt at selve samleiebevegelsene vil vekke motvilje, selv om de jo må sies å være av direkte art.)

Er derimot lysten høy, og særlig hvis den er høyere enn finessen, vil det vekke en viss motvilje om motparten begynner å bli kjedelig, oppfører seg unnnvikende, eller somler med å ta initiativ.

Hvis motviljen for øyeblikket er lav, skal det mer til for å vekke den, men det er slett ikke umulig.

Terskelen for å reagere med motvilje blir også påvirket, i positiv eller negativ retning, av hvor attraktiv du forestiller deg at rollepersonen synes motparten er. Dette gjelder særlig dersom de to rollepersonene ikke kjenner hverandre godt fra før.

Lyst

Hvis du, som spiller, blir direkte opphisset av å høre handlingen, vil dette føre til en sterk lystreaksjon, *uavhengig* av de andre faktorene.

Hvis lysten er høy fra før, vil det kunne vekke enda mer lyst hvis motparten foretar et direkte fremstøt.

Ting rollepersonen ville funnet pirrende, men ikke direkte frekt (og dette er det du som avgjør), vil vekke relativt sterk lyst, og ting som er litt pirrende, vil vekke en viss lyst. Hvis rollepersonens lystprinsipp begynner å bli utålmodig, vil det derimot føre til en motsatt reaksjon: ikke mer enn 1 eller 2 i styrke.

Terskelen for å reagere med lyst blir også påvirket, i positiv eller negativ retning, av hvor attraktiv du forestiller deg at rollepersonen synes motparten er. Hvis dere kjenner hverandre godt fra før og stoler på hverandre, og særlig hvis dere har hatt sex tidligere, vil du også lettere reagere med lyst.

Under et samleie er rollepersonens lyst lett å vekke. Pluss på to poeng på sinnsbevegelsesterningen *i tillegg til* innflytelsen fra andre faktorer.

Finesse

Hvis du, som spiller, blir imponert over å høre handlingen, vil det føre til bifall fra rollepersonens sans for finesse. Du må imidlertid også ta hensyn til de andre faktorene.

Hvor godt handlingen treffer i forhold til din egen rollepersons balanse mellom lyst og motvilje, vil påvirke hvor sterkt bifall den får fra sansen for finesse; hvis det er overvekt av motvilje, vil elegante og subtile fremstøt vekke bifall, mens overvekt av lyst fører til en preferanse for sterkere saker.

I motsetning til de andre spillerne kan du også tenke litt strategisk, når du bestemmer reaksjonen fra din egen sinnsstemning. Er det lurt for rollepersonen om finessen får styre reaksjonen, eller vil det lønne seg å slippe de andre sinnsstemningene til?

2. Verdiene justeres

Den sinnsstemningen som blir mest beveget av en handling, blir også sterkere; de andre justeres opp eller ned, avhengig av hvilken sinnsstemning det er snakk om, og hvilke stadium spillet har kommet til. Hvis to sinnsstemninger blir like beveget, skal det justeres etter begge to; finessen først, hvis finesse er en av dem.

Endringene markeres ved å flytte spillebrikkene på de ulike skalaene. Hver spiller flytter sin egen brikke. Spillere som ikke har noen justeringer å foreta løfter brikken og setter den ned på samme sted.

Hvis spillet er i forspill- eller samleiefasen, skal man også justere rollepersonens opphisselse. I tillegg til den effekten endringer i sinnsstemning har på opphisselsen, blir den også påvirket direkte av handlingen; berøringer som motparten har beskrevet kan gi opp til 4 poeng i opphisselse. Dette blir nærmere beskrevet under.

Når **motviljen** er sterkest, flytter dere

- motviljebrikken 3 plasser opp
- lystbrikken 2 plasser ned
- finessebrikken blir stående
- under forspill og samleie flyttes opphisselsesbrikken en plass *ned* for hvert annet poeng i sinnsbevegelse (dvs tallet på terningen som vant reaksjonen)

Når **lysten** er sterkest, flytter dere

- lystbrikken 3 plasser opp
- finessebrikken 3 plasser ned
- motviljebrikken blir stående
- under forspill og samleie flyttes opphisselsesbrikken en plass *opp* for hvert annet poeng i sinnsbevegelse

Når **finessen** er sterkest, kan spilleren *velge* mellom følgende alternativer som endrer balansen mellom lyst og motvilje i den ene eller den andre retningen:

- flytt enten lystbrikken en plass opp, og motviljebrikken en plass ned, eller omvendt, og flytt finessebrikken en plass opp
- flytt lystbrikken tre plasser opp og motviljebrikken to plasser ned, eller omvendt, og flytt finessebrikken fire plasser opp

- under forspill og samleie kan du også justere din egen opphisselse. Du kan velge å flytte opphisselsesbrikken opp *eller* ned, eller du kan la den bli stående. Du kan også velge hvor mange plasser du vil flytte den, opp til et maksimum som tilsvarer halvparten av poengene i sinnsbevegelse. Øk verdien for finesse med like mange poeng.

3. Selvkontrollen sjekkes

Når reaksjonen nå er fastsatt, skal rollepersonens egen handling bli avgjort. Denne prosessen begynner noen ganger med at man sjekker selvkontrollen: Hvis en av sinnsstemningene ligger på 12 eller høyere, er det mulighet for at den tar overhånd; det skjer hvis et terningkast viser 4-6, om sinnsstemningens verdi er 12 eller 13; 3-6 hvis verdien er 14.

Hvis opphisselsen er høy nok, sjekker laget også for *ufrivillig utløsning*; regler for dette beskrives under avsnittet om utløsning.

Når en sinnsstemning tar overhånd, overlates kontrollen over runden automatisk til den spilleren.

Er det **motviljen** som har tatt overhånd, vil rollepersonen bestemme seg for å trekke seg ut av situasjonen. Spilleren beskriver at rollepersonen sier ”stopp”, ”jeg vil ikke mer”, eller noe tilsvarende. Det andre laget respekterer dette automatisk, men de forskjellige sinnsstemningene reagerer forskjellig: lystprinsippet med avmålthet (men ikke skuffelse), finessen med verdighet, motviljen med lettelse. Hvilken reaksjon som vinner gjennom skal avgjøres på vanlig vis. Spillet er deretter over. Merk også at spilleren som spiller motviljen **PÅ ET HVERT TIDSPUNKT KAN VELGE Å AVSLUTTE SPILLET PÅ DENNE MÅTEN**, uavhengig av hvor sterk den er. Spillerne, så vel rollepersonene, skal respektere dette.

Er det **lysten** som har tatt overhånd, kommer konsekvensene an på hvilket stadium spillet har kommet til. Under opptakten beskriver spilleren hvordan rollepersonen direkte og utvetydig inviterer til sex. (Reaksjonen på dette er opp til det andre laget.) Mannlige rollepersoner vil på dette stadiet automatisk få ereksjon; i noen sammenhenger, som f eks dans eller omfavnelse, vil dette være svært tydelig. Under forspillet beskriver spilleren hvordan rollepersonen tar initiativ til å gå videre til samleie – reaksjonen er igjen opp til det andre laget. Under samleie vil lystspillerens underlivsbevegelser automatisk vinne gjennom. Når lysten tar overhånd, øker også opphisselsen med 3 ekstra poeng *i tillegg* til alle andre faktorer. Husk at økning i opphisselse, i sin tur kan føre til økning av lyst.

Hvis finessen har tatt overhånd kan spilleren gjøre hva som helst. Så stor grad av selvkontroll fører imidlertid til en svekkelse av de andre sinnsstemningene: for *hver runde* finessen er på 12 eller høyere, går både lyst og motvilje ned med 4 poeng.

4. Hver spiller skriver en lapp

Så lenge rollepersonen ikke mister selvkontrollen, skal handlingen avgjøres på vanlig vis. Første skritt i prosessen er at hver spiller skriver en lapp med en *potensiell handling*. På lappen skal det stå hva rollepersonen ville gjort, hvis denne sinnsstemningen hadde styringen akkurat nå. Dette kan være en respons på motpartens handling (trekke seg unna, gispe av fryd, smile lurt, osv), en egen handling (gjespe, kysse motparten på halsen, streife tilfeldig borti brystet hennes, osv.), eller begge deler (man beskriver da først responsen, og så sin egen handling.) Det kan også være replikker. Den potensielle handlingen kan beskrives kortfattet eller poetisk, men man skal unngå beskrivelser som er overdrevent latterlige, eller direkte pornografiske. Man skal spille et spill om seksualitet; ikke parodiere seksualitet.

Handlingen skal stå i samsvar med spillerens sinnsstemning; lysten skal gjøre direkte tilnærmelser, finessen skal være pirrende og antydende, mens motviljen skal være nølende eller tilbaketrukket. Hvor direkte, indirekte, eller nølende beskrivelsene skal være, kommer an på hvor høye verdier sinnsstemningen for øyeblikket har.

Når det gjelder motviljen: Spillerens mål er ikke i utgangspunktet å unngå eller avslutte sexakten; bare å gå gjennom den med et visst forbehold.

Hold lappen du har skrevet skjult for de andre på laget.

5. Avstemning om innflytelse

Denne fasen representerer rollepersonens bevisste kontroll over sine handlinger. Spillerne stemmer over hvilken sinnsstemning de helst vil at skal vinne frem. Dere stemmer ved å peke på en av de tre sinnsstemningene på skalapapiret. Det er lov å ombestemme seg når man ser hva de andre stemmer. Når alle har tatt sin endelige beslutning, vinner den sinnsstemningen som har fått flest stemmer. Vinneren får 3 ekstra poeng når dere regner ut hvilken handling som til slutt skal vinne frem.

6. Hver spiller kaster terning

Kast hver deres terning bak skjermen. Resultatet er med på å påvirke hvilken handling som vinner frem.

7. Resultatet summeres

Legg resultatet av terningkastet sammen med den verdien sinnsstemningen dere representerer, for øyeblikket ligger på. Spilleren som vant avstemningen om innflytelse, plusser på ytterligere 3 poeng.

Den sinnsstemningen som sitter igjen med flest poeng, vinner frem med sin handling. Hvis det blir uavgjort kaster man terning på nytt, uten å legge til andre resultater; det høyeste terningresultatet vinner.

8. Handlingen som vinner frem, leses opp

Bestem tilfeldig (f eks ved terningkast) hvem som skal lese opp handlingen; hvis handlingen alltid leses opp av spilleren som har beskrevet den, vil det andre laget fort kunne gjette hvilken sinnsstemning som er virksom. Man kan evt. også ha en fast spiller som leser opp alle handlingene.

9. Verdiene justeres tilbake

På slutten av runden flytter man hver sin sinnsstemningsbrikke *et skritt nærmere den permanente verdien*; altså, nedover hvis verdien for øyeblikket ligger over den permanente, og oppover hvis verdien ligger under. Dette skaper en viss stabilitet, og gjør at man kan hjelpe det andre laget med å senke for høye verdier, ved å ikke foreta seg noe selv.

Opphisselse, stønning, og utløsning

Opphisselse

Menns skala for opphisselse går opp til 25. Kvinnens går opp til 35. På begge skalaene kan man, under viss omstendigheter, komme ned på negative tall.

I forspill- og samleiestadiene av spillet vil enhver bevegelse av den ene rollepersonens kropp mot den andre, gjøre at opphisselsen øker med 1 poeng. Hvis bevegelsen berører noen av rollepersonens forhåndsbestemte erogene soner, øker den i stedet med 2 poeng. Er kjønnsorganer involvert, øker den med 3. Hvis flere av disse områdene berøres samtidig, får man bare poeng for det ene, det som gir mest.

Bruk av munn, tunge, lepper osv gir i tillegg en bonus på +1, med mindre dette vekker motvilje hos rollepersonen (som det i noen tilfeller kan gjøre). I så fall går flytter motviljespilleren opphisselsen *ned* med 2 poeng, og øker motviljen med 1.

Under runder med samleie fører bevegelse av underlivet til at opphisselsen øker med 4 poeng for *begge*.

Hver runde rollepersonene ikke er i fysisk kontakt med hverandre, synker opphisselsen med 3 poeng (men ikke under 0) for begge. Hver runde hvor det er fysisk kontakt som ikke er direkte seksuell, synker opphisselsen med 1 poeng for kvinner, og 2 poeng for menn. Det samme gjelder i en runde hvor det er samleie, men ingen bevegelse av underlivet.

Sinnsstemningene kan også øke eller senke opphisselsen – se reglene for reaksjoner. Opphisselsen virker i sin tur tilbake på sinnsstemningene:

Hver runde opphisselsen ligger mindre enn fem poeng unna maksimum (dvs fom 16 for menn, fom 26 for kvinner) øker rollepersonens lyst med 1.

Hver runde opphisselsen er 2 eller lavere øker rollepersonens motvilje med 1, *så lenge motparten fortsetter med seksuelle berøringer*. Hvis spilleren som spiller motvilje synes at berøringene bare er kjæle, eller hvis det ikke er berøringer i det hele tatt, blir ikke motviljen påvirket.

I løpet av spillet skal man aldri si direkte hvilket nivå opphisselsen ligger på (selv om rollepersonen kan si replikker som tyder på det). Spillerne må bruke det andre lagets *beskrivelser* for å gjette seg til hvor opphisset motparten er.

Stønning

Når du som spiller synes at det andre lagets beskrivelse er ekstra godt formulert, høres ekstra deilig ut, eller på en annen måte er særlig tiltalende, kan du belønne det med et *stønn*. Det gjør du ved å legge 1-3 markører i en skål. Én markør tilsvarer et lavt sukk, to markører et merkbart stønn, og tre markører tilsvarer et lite hyl, et langvarig sukk, eller noe lignende.

Man velger selv om man vil demonstrere stønningen, altså som spiller lage lyden man representerer, eller om man bare vil legge markører i skålen. Ingen skal tvinges til å lage sexlyder hvis de ikke vil. Hvis man lager lyden gjør man det rett etter at man har hørt beskrivelsen.

For hver markør som legges i skålen, øker motpartens opphisselse med et poeng.

Stønning i form av markører er forskjellig fra å beskrive stønning i handlingen man gjør. Man kan gjerne f eks skrive ”jeg sukker dypt og bøyer meg innbydende fremover” og dette kan føre til gode reaksjoner fra motpartens sinnsstemninger, men det teller ikke automatisk som stønn.

Utløsning

Når opphisselsen ligger mindre enn 5 poeng under maksimum (dvs. over 20 for menn, over 30 for kvinner) kan spilleren som spiller lyst velge å få utløsning. Lystspilleren peker i så fall på maksimumstallet på opphisselsesarket (25 for menn, 35 for kvinner), og alle spillerne skriver hver sin beskrivelse av utløsningen (se under).

Enhver runde hvor opphisselsen ligger på 3 eller 2 poeng under maksimum skal laget kaste 3 terninger og få høyere enn rollepersonens lyst, eller få en ufrivillig utløsning. Enhver runde hvor opphisselsen ligger på 1 poeng under maksimum skal laget få høyere enn rollepersonens

lyst + 1. Enhver runde hvor opphisselsen ligger på maksimum skal laget få høyere enn rollepersonens lyst + 3.

Rollepersonens finesse kan bestemme seg for å holde tilbake en ufrivillig utløsning i et visst antall runder: kast en terning og trekk resultatet fra den verdien finessen ligger på. Når det antallet runder har gått, kan ikke utløsningen holdes tilbake lenger.

Hvis opphisselsen i løpet av denne perioden synker til mer enn 5 poeng under maksimum, er imidlertid den ufrivillige utløsningen avverget. Dette er i så fall frustrerende: senk opphisselsen med ytterligere 5 poeng, og øk motviljen med 1.

Beskrivelse av en utløsning

Når rollepersonen får utløsning skal man ikke si dette direkte til det andre laget. I stedet skal hver av spillerne lage en beskrivelse. Lystspillerens beskrivelse skal gjøre det svært tydelig hva som foregår, og finessespilleren skal beskrive en mer stillferdig orgasme. Motviljespilleren viser ingen tegn til at noe har skjedd: beskriv bare en helt vanlig handling.

Menns utløsninger er ofte mer merkbare enn kvinners: Under forspillet gir alle spillerne, også finesse og motvilje, en beskrivelse av mannens ejakulasjon. Under samleie vil ejakulasjonen være mindre synlig.

Hvilken spiller som bestemmer avgjøres på vanlig måte, bortsett fra at det er de *permanente* verdiene for hver sinnsstemning som skal legges til terningkastet. Den utvalgte lappen leses opp, og det kommer an på det andre laget hvorvidt det oppfattes som en utløsning eller ikke.

Hvis lystspilleren får en oppfattelse av at den andre rollepersonen har hatt en utløsning (enten det er tilfelle eller ikke, men antagelsen kan ikke være tatt helt ut av lufta) vil lagets egen opphisselse øke med like mange poeng som de har poeng i lyst. Lystspilleren gjør i tillegg en vurdering, etter de vanlige kriteriene, av hvor opphissende beskrivelsen er, og legger til så mange poeng i tillegg.

Etter at utløsningen er ferdig, kan laget velge å la rollepersonen vise det eller fortelle om det, men i så fall vil ikke motspillerens opphisselse bli forandret.

Etter utløsningen

Etter en utløsning kan spillerne i fellesskap velge om de vil spille videre, eller om de vil avslutte. Velger de å fortsette, gjelder følgende regler:

Umiddelbart etter utløsningen går rollepersonens lyst tilbake til sitt *permanente* nivå.

Kvinnens opphisselse synker til -2, og menns helt ned til -5. Husk at seksuelle berøringer på dette tidspunktet (som nevnt over) kan være direkte ubehagelige. Annenhver runde uten seksuelle berøringer vil opphisselsen øke med ett poeng, til den ligger på 0.

Skriv en strek på opphisselsesarket for hver utløsning om rollepersonen er mann; for annenhver om det er en kvinne. For hver strek vil alt som gjør at opphisselsen synker, gjøre at den synker med et poeng til. Etter et visst antall utløsninger vil det dermed være vanskelig å ha mer sex.

Stadiene

Selv om grunntrekkene er de samme, vil spillingen foregå litt forskjellig i spillets tre stadier. Vi går her gjennom hva som er spesifikt for de tre stadiene, hva slags handlinger og reaksjoner det bør legges opp til, og hvordan hver av spillerne kan ta initiativ til utgangen av stadiet, og dermed overgangen til det neste.

Opptakten

Opptakten er alt som skjer før rollepersonene begynner å berøre hverandre seksuelt: Samtalen, sjekkingen, flørtingen, forslaget, samtykket. Begge vil ha et visst ønske om å ha sex i nærmeste fremtid, men trenger ikke være helt innstilt på det heller. Stemningen kan være rå og sexy, stille og romantisk, flau og nedtonet, eller noe helt annet.

Handlinger

I denne delen av spillet vil man nok utveksle en del replikker så vel som handlinger, og handlingene kan være kroppsspråk, forflytninger i rommet, man kan også f.eks. skjenke drikke til hverandre, sette seg tettere inntil hverandre, stryke hverandre forsiktig over halsen eller legge en hånd på låret til den andre... Man må passe på å ikke gå for langt, for fort, for det vil vekke motvilje hos motparten; men også på å ikke la det hele dabbe av. For å få et inntrykk av hvor mottagelig den andre rollepersonen er, må man prøve å avlese hvilke sinnsstemninger som ser ut til å ha mest kontroll.

Når dere beskriver handlinger vil motviljespilleren oftere være mer forbeholden (men ikke nødvendigvis negativ), lystspilleren vil oftere være mer direkte (men ikke nødvendigvis gå rett på sak), og finessespilleren vil kommunisere mer i antydninger og hint.

Reaksjoner

Hvordan rollepersonene reagerer på hverandres handlinger, har mye å gjøre med hvor godt de kjenner hverandre. Er de fremmede for hverandre, er det mulig at terskelen for både spenning (lyst), og motvilje vil være høyere; det må de respektive spillerne bestemme seg for. Det samme gjelder, kanskje i mindre, men kanskje også i enda større, grad om de er venner, men ikke har hatt sex før. Er de faste sexpartnere vil antageligvis lysten og finessen stå sterkere, mens motviljen vil være mindre.

Utgang

Spillerne kan når som helst velge å la sin sinnsstemning invitere til en utgang fra opptaktsstadiet.

- **Motviljespilleren** kan beskrive hvordan rollepersonen velger å trekke seg ut av situasjonen. I så fall blir den normale beslutningsprosessen satt til side, og spillerens forslag vinner automatisk frem. Spillet vil da være over. Hvis rollepersonen mister kontrollen over sin motvilje (se over) er motviljespilleren nødt til å ta et slikt initiativ.
- **Lystspilleren** kan beskrive hvordan rollepersonen på relativt direkte vis tar initiativ til sex. Hvis lysten er svært høy (over 12), kan det hende at rollepersonen vil foretrekke å ha sex så fort som mulig; på stuegulvet, på toalettet hvis de er ute, i et portrom hvis de er på vei hjem, osv. Hvis rollepersonen mister kontrollen over sin lyst (se over) er lystspilleren nødt til å ta et initiativ til sex.
- **Finessespilleren** kan beskrive hvordan rollepersonen kommer med en antydning som inviterer til sex.

Hvis et initiativ vinner frem i beslutningsprosessen, og motparten oppfatter at en invitasjon har funnet sted, skal hver av motpartens sinnsstemninger beskrive sin respons – samtykke eller avvisning. Hvilket svar som vinner frem, blir avgjort på vanlig måte.

Hvis den ene rollepersonen har invitert til sex, og den andre har samtykket, går man over til forspillsstadiet.

Forspillet

Forspillet er alt som skjer når rollepersonene er i gang med seksuell kontakt, men før selve samleiet begynner. Spillet kan også veksle frem og tilbake mellom samleie og det vi her kaller forspill; da blir det vel heller et mellomspill, men reglene er de samme.

Når forspillet begynner, må lagene være enige om hvor rollepersonene befinner seg.

Hensikten med forspillet er å hisse opp hverandre, gjøre hverandre klare, men også å ha det deilig i seg selv. Det kan godt hende man oppnår en utløsning – ufrivillig eller med vilje – allerede på dette stadiet.

Handlinger

Beskrivelsene vil først og fremst bestå i hva man sier til hverandre, med ord og kanskje særlig med kroppspråk; og hva man gjør med hverandre, hvordan man berører hverandre. Noen ganger kan det være rom for andre handlinger, som å legge seg bedre til rette, finne frem kondomer, osv.

Når dere beskriver handlinger vil finessespilleren snakke forførende, veksle på pirrende vis mellom å berøre mer og mindre intime områder, og fokusere like mye på motpartens nytelse som på sin egen. Lystspilleren vil oftere være mer direkte, berøre mer følsomme områder osv. Er lystverdien veldig høy, vil kanskje lystspilleren foretrekke å være passiv og bare motta nytelsen. Motviljespilleren vil for det meste holde seg til mildere ord og mindre intime områder, uten nødvendigvis å være avvisende. Motviljespilleren kan også beskrive utenforstående ting som forstyrrer rollepersonene; telefonen kan ringe, man kan falle ut av sofaen, er det på et offentlig sted kan noen komme forbi, osv.

Reaksjoner

Reaksjonene under forspillet vil sannsynligvis være mindre forbeholdne enn under opptakten. Til gjengjeld kan utålmodighet bli et problem – særlig for lystspilleren. Hvor trygg eller spennende situasjonen er vil også ha noe si for de ulike tersklene; fare for å bli oppdaget, fremmed sexpartner, eller andre ting, vil kunne pirre lyst- og finessespilleren, men skremme motviljespilleren. Dette må de respektive spillerne bestemme selv.

Utgang

Spillerne kan når som helst velge å beskrive en utgang fra forspillstadiet.

- **Finessespilleren** beskriver hvordan rollepersonen spør motparten om de skal innlede samleiet; enten med ord eller med antydninger, som for eksempel å spre bena og løfte øyenbrynene, eller strekke seg etter kondomer.
- **Lystspilleren** beskriver hvordan rollepersonen forsøker å innlede samleiet; dvs. penetrere motparten, la seg penetrere, eller legge seg til rette for gjensidig stimulering av kjønnsorganene. Hvis rollepersonen mister kontrollen over sin lyst (se over), er

lystspilleren nødt til å ta et slikt initiativ. (Noter at det som skal beskrives er et forsøk. Hvorvidt selve handlingen gjennomføres, beror på motpartens samtykke.)

- **Motviljespilleren** kan beskrive hvordan rollepersonen velger å trekke seg ut av situasjonen. I så fall blir den normale beslutningsprosessen satt til side, og spillerens forslag vinner automatisk frem. Spillet vil da være over. Hvis rollepersonen mister kontrollen over sin motvilje (se over) er motviljespilleren nødt til å ta et slikt initiativ.

Hvis et initiativ vinner frem i beslutningsprosessen, og motparten oppfatter at en invitasjon har funnet sted, skal hver av motpartens sinnsstemninger beskrive sin respons – samtykke eller avvisning. Spilleren uttrykker sitt eventuelle samtykke ved å beskrive selve penetreringen eller manøvreringen. Samleiet er deretter i gang.

Samleie

Samleiestadiet begynner når den ene rollepersonen penetrerer den andre, hvis minst en av rollepersonene er menn; eller når begge rollepersonene er i posisjon til å stimulere hverandres kjønnsorganer samtidig, hvis begge er kvinner.

Hvis rollepersonene ikke kjenner hverandre godt nok på forhånd, skal rollepersoner som penetrerer motparten ha tatt på seg kondom; dette skal ha vært beskrevet i løpet av forspillet. Hvis rollepersonen blir tvunget av sin lyst til å ta initiativ, skal det å ta på seg kondom være en del av initiativet.

Handlinger

Under samleiestadiet vil **lystspilleren** hele tiden beskrive samleiebevegelser: opp, ned, inn, ut, fort, sakte osv. Beskrivelsene kan gjøres mer malende, men det kan være begrenset hvor mye variasjon man vil kunne oppnå. **Finessespilleren** vil beskrive alle handlinger som ikke er samleiebevegelser; kyssing, omfavnelser, stryking, replikker, osv. **Motviljespilleren** vil som regel ikke beskrive rollepersonens motstand, som forhåpentligvis på dette stadiet er overvunnet; spilleren vil i stedet beskrive alt utenforstående som skjer, som f.eks. temperaturen på stedet, fuglesangen utenfra, osv. Er det på et offentlig sted kan spilleren også beskrive at rollepersonene blir oppdaget.

Reaksjoner

Under samleiet står lystprinsippet sterkt, og den spilleren kan legge 2 ekstrapoeng til den sinnsbevegelsesverdien han eller hun ellers ville ha valgt. Motviljen vil som regel være lav, men enkelte ting kan skje som får likevel motviljespilleren til å reagere kraftig.

Utgang

Utgangen av samleiestadiet kan være at en eller begge av rollepersonene får utløsning, eller at de trekker seg bort fra hverandre og avbryter penetreringen eller den gjensidige stimuleringen.

Tilbaketrekning kan beskrives av enten finesse- eller motviljespilleren, og skal respekteres av det andre laget.

Etter en utløsning kan spillerne i fellesskap velge om de vil spille videre, eller om de vil avslutte. Reglene for avslutning beskrives straks.

Hvis spillet fortsetter, går det tilbake til forspillstadiet.

Avslutning

Spillet avsluttes når spillerne har blitt enige om det, eller når en av motviljespillerne har bestemt det.

Når spillet avsluttes skal spillerne lage en *epilog*, hvor rollepersonenes følelser i etterkant beskrives. Hver spiller forteller da hvilken følelse de *selv* sitter sterkest igjen med etter å ha spilt, uavhengig av hvilken sinnsstemning de representerte. Slike følelser kan f.eks. være lykke, utmattelse, tristhet, varme, opphisselse, eller tomhet. I tillegg blir spillerne enige om rollepersonenes generelle nivå av tilfredsstillelse, ved å gjøre et overslag over mengden av markører i stønneskålen.

Epilogen lages ved at hver spiller beskriver følelsen de selv har kommet frem til, gjennom rollepersonens handlinger og replikker. Forløpet i en runde er det samme som vanlig, og spillerne bruker sine permanente sinnsbevegelsesverdier, men det foretas ikke noen avstemning om innflytelse (pkt. 5). Epilogen skal holde på til den får en naturlig slutt, men i løpet av den tiden skal hver spiller ha bidratt med minst én beskrivelse.

Deretter er spillet over. Noen av spillerne kan, om de vil og om forholdene tillater det, ha sex på ordentlig. Det vil i så fall foregå uten min veiledning.

Hjelpemidler

Arkene som følger skal kopieres opp og brukes som hjelpemidler. Det er to skalaer, en for opphisselse og en for sinnsstemninger. Skalaen for opphisselse finnes i to versjoner. Det er også et ark med oppsummering av de viktigste reglene, og et ark for hver spiller der sinnsstemningenes roller og oppgaver beskrives.

Lyst

14

Kast en terning hvis lysten ligger på 12 eller mer. På 4-6 (3-6 hvis lyst=4) tar lysten overhånd. Se reglene.

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

Finesse

14

Hver runde finessen er 12 eller mer, justeres lyst og motvilje ned med 4 poeng; evt opphisselse justeres ned med 6 poeng.

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

Motvilje

14

Kast en terning hvis motviljen ligger på 12 eller mer. På 4-6 (3-6 hvis motvilje=4) tar motviljen overhånd. Se reglene.

13

12

11

10

9

8

7

6

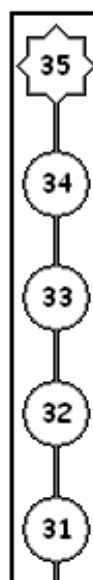
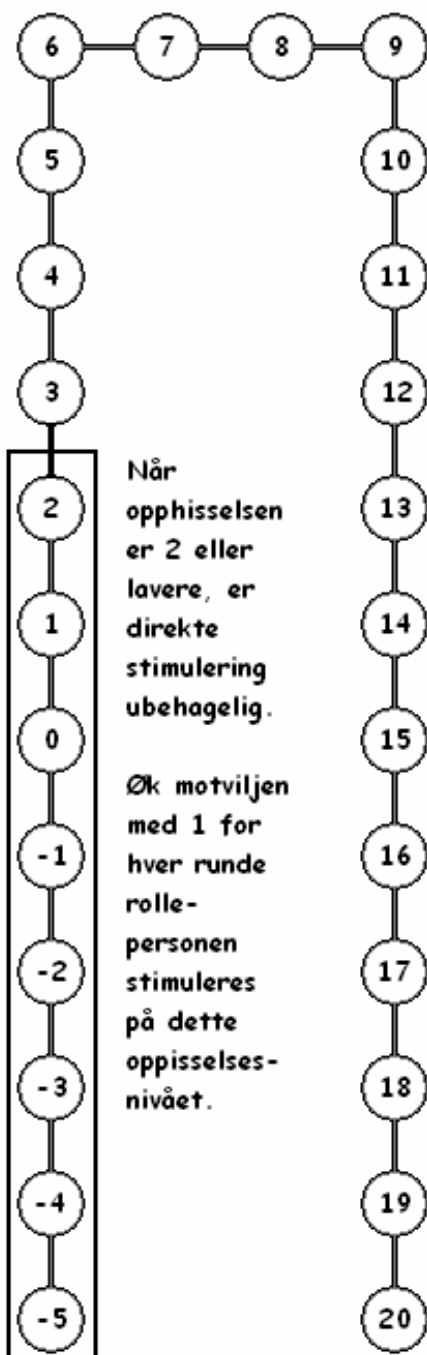
5

4

3

2

1



Kvinner:

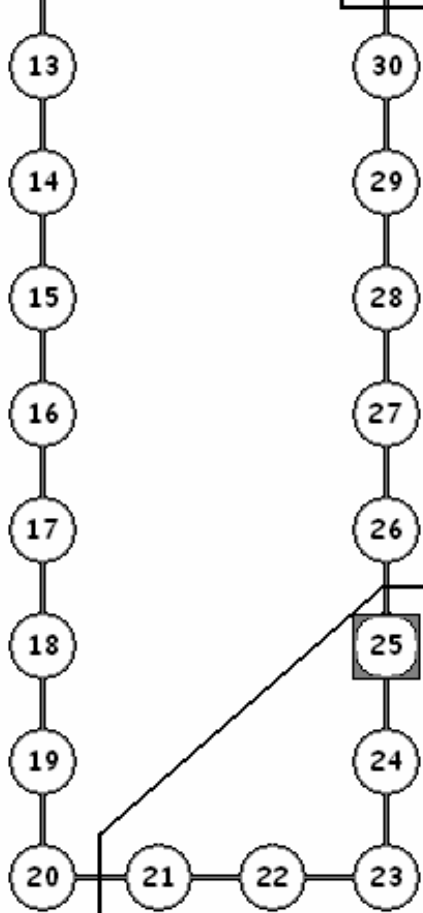
35 - tre terninger må vise mer enn lyst +3

34 - tre terninger må vise mer enn lyst +1

33 - tre terninger må vise mer enn lyst

32 - tre terninger må vise mer enn lyst

31 - kan få frivillig utløsning



21 - kan få frivillig utløsning

Menn:

25 - tre terninger må vise mer enn lyst +3

24 - tre terninger må vise mer enn lyst +1

23 og 22 - tre terninger må vise mer enn lyst

Huskeliste

En runde

1. Reaksjonen bestemmes
2. Verdiene justeres
3. Selvkontrollen sjekkes, om nødvendig
4. Hver spiller skriver en lapp
5. Avstemning om innflytelse
6. Hver spiller kaster terning
7. Resultatene summeres
8. Handlingen som vinner frem, leses opp
9. Verdiene justeres tilbake

Opphisselse

Øker med

- 1 poeng ved berøring
- 2 poeng ved berøring av erogene soner
- 3 poeng ved berøring av kjønnsorganer
- 4 poeng ved samleiebevegelser
- 1 poeng *ekstra* hvis berøringen foretas med munn eller tunge og motparten liker det
- Opp til 3 pga lyst eller finesse
- Opp til 3 pga stønning
- Antall egne lystpoeng, dersom man merker motpartens utløsning
- Evt. med et poeng annenhver runde opp til 0

Reduseres med

- 3 poeng pr. runde uten berøring overhodet
- 2 poeng for menn, 1 poeng for kvinner, pr. runde uten seksuell berøring eller samleiebevegelser
- 2 poeng dersom berøringen foretas med munn eller tung og motparten *ikke* liker det
- Opp til 3 poeng pga finesse
- 5 poeng hvis rollepersonen med sin finesse har lyktes i å holde tilbake en utløsning
- 1 poeng *ekstra* for hver gjennomførte utløsning (for menn) eller annenhver (for kvinner)

Opphisselse påvirker sinnsstemningene

- Øk lysten med 1 poeng pr. runde hvor opphisselsen er mindre enn 5 poeng fra maksimum
- Øk motviljen med 1 poeng pr. runde hvor opphisselsen er 2 eller lavere, og motparten fortsetter med seksuelle berøringer
- Øk motviljen med 1 poeng hvis rollepersonen med sin finesse har lyktes i å holde tilbake sin utløsning

Stønning

1 – 3 markører slippes i en skål, når motpartens beskrivelse er ekstra opphissende, eller har andre spesielle kvaliteter. Man kan, om man vil, som spiller lage et stønn som tilsvarer antallet markører.

Lyst

Du representerer rollepersonens lystprinsipp, de mest pågående, minst tålmodige sidene av personligheten. Beskrivelsene dine er ofte direkte, handlingene dine ofte innrettet mot å oppnå egen tilfredsstillelse. Som spiller trenger du likevel ikke være blind for situasjonen; verken for de andre sinnsstemningene, for motparten, eller for det som måtte være strategisk lurt.

Lystprinsippet representerer ikke bare behovet for tilfredsstillelse, men også gleden, råskapen, og inderligheten i rollepersonens seksualitet, og disse sidene kan du også velge å spille frem. Når lystverdien begynner å bli for høy, er det imidlertid vanskelig å holde pågåenheten tilbake.

Grunnlag for sinnsbevegelse

Hvis du, som spiller, blir direkte opphisset av å høre handlingen, vil dette føre til en sterk lystreaksjon, *uavhengig* av de andre faktorene.

Hvis lysten er høy fra før, vil det kunne vekke enda mer lyst hvis motparten foretar et direkte fremstøt.

Ting rollepersonen ville funnet pirrende, men ikke direkte frekt (og dette er det du som avgjør), vil vekke relativt sterk lyst, og ting som er litt pirrende, vil vekke en viss lyst. Hvis rollepersonens lystprinsipp begynner å bli utålmodig, vil det derimot føre til en motsatt reaksjon: ikke mer enn 1 eller 2 i styrke.

Terskelen for å reagere med lyst blir også påvirket, i positiv eller negativ retning, av hvor attraktiv du forestiller deg at rollepersonen synes motparten er. Hvis dere kjenner hverandre godt fra før og stoler på hverandre, og særlig hvis dere har hatt sex tidligere, vil du også lettere reagere med lyst.

Under et samleie er rollepersonens lyst lett å vekke. Pluss på to poeng på sinnsbevegelsesterningen *i tillegg til* innflytelsen fra andre faktorer.

Justeringer

Når **lysten** er sterkest, flytter dere

- lystbrikken 3 plasser opp
- finessebrikken 3 plasser ned
- motviljebrikken blir stående
- under forspill og samleie flyttes opphisselsesbrikken en plass *opp* for hvert annet poeng i sinnsbevegelse

Finesse

Du representerer rollepersonens selvkontroll og finesse. Beskrivelsene dine kan ofte være lystbetonte, men de skal være mer subtile enn direkte; mer pirrende enn åpenbare. Som spiller har du også noe mer kontroll over følelsesprosessene enn de andre på laget, og i spillets hete kan det bli opp til deg å legge opp en strategi for å hjelpe både rollepersonen og motparten med å justere følelsene og opphisselsen sin til håndterlige nivåer.

Grunnlag for sinnsbevegelse

Hvis du, som spiller, blir imponert over å høre handlingen, vil det føre til bifall fra rollepersonens sans for finesse. Du må imidlertid også ta hensyn til de andre faktorene.

Hvor godt handlingen treffer i forhold til din egen rollepersons balanse mellom lyst og motvilje, vil påvirke hvor sterkt bifall den får fra sansen for finesse; hvis det er overvekt av motvilje, vil elegante og subtile fremstøt vekke bifall, mens overvekt av lyst fører til en preferanse for sterkere saker.

I motsetning til de andre spillerne kan du også tenke litt strategisk, når du bestemmer reaksjonen fra din egen sinnsstemning. Er det lurt for rollepersonen om finessen får styre reaksjonen, eller vil det lønne seg å slippe de andre sinnsstemningene til?

Justeringer

Når **finessen** er sterkest, kan spilleren *velge* mellom følgende alternativer som endrer balansen mellom lyst og motvilje i den ene eller den andre retningen:

- flytt enten lystbrikken en plass opp, og motviljebrikken en plass ned, eller omvendt, og flytt finessebrikken en plass opp
- flytt lystbrikken tre plasser opp og motviljebrikken to plasser ned, eller omvendt, og flytt finessebrikken fire plasser opp

- under forspill og samleie kan du også justere din egen opphisselse. Du kan velge å flytte opphisselsesbrikken opp *eller* ned, eller du kan la den bli stående. Du kan også velge hvor mange plasser du vil flytte den, opp til et maksimum som tilsvarer halvparten av poengene i sinnsbevegelse. Øk verdien for finesse med like mange poeng.

Motvilje

Du representerer rollepersonens motvilje og tilbakeholdenhet. Du trenger ikke nødvendigvis være motstander av motparten eller sexakten, selv om slik motstand alltid vil være en mulighet; du kan også jobbe for å la rollepersonen trekke seg midlertidig unna (kanskje med et smil i munnviken), ta seg et avbrekk i strabasene, eller andre ting.

Som representant for rollepersonens mulige motvilje, vil du når som helst kunne avslutte samkvemmet og dermed spillet, uten at verken ditt eget lag eller motparten kan hindre deg. Se reglene for dette i selve heftet.

Grunnlag for sinnsbevegelse

Hvis du, som spiller, synes det var ubehagelig å høre handlingen, vil dette også øke rollepersonens motviljereaksjon; de andre faktorene må likevel tas i betraktning.

Hvis motviljen er høyere enn lysten, eller hvis lysten generelt er lav, vil du oppleve det som ubehagelig dersom motparten foretar seg noe frekt eller direkte (som å spørre rett ut om du vil ha sex, eller klå deg på intime steder). Jo mer direkte, jo sterkere reaksjon. (Under samleiet er det imidlertid ikke gitt at selve samleiebevegelsene vil vekke motvilje, selv om de jo må sies å være av direkte art.)

Er derimot lysten høy, og særlig hvis den er høyere enn finessen, vil det vekke en viss motvilje om motparten begynner å bli kjedelig, oppfører seg unnvikende, eller somler med å ta initiativ.

Hvis motviljen for øyeblikket er lav, skal det mer til for å vekke den, men det er slett ikke umulig.

Terskelen for å reagere med motvilje blir også påvirket, i positiv eller negativ retning, av hvor attraktiv du forestiller seg at rollepersonen synes motparten er. Dette gjelder særlig dersom de to rollepersonene ikke kjenner hverandre godt fra før.

Justeringer

Når **motviljen** er sterkest, flytter dere

- motviljebrikken 3 plasser opp
- lystbrikken 2 plasser ned
- finessebrikken blir stående
- under forspill og samleie flyttes opphisselsesbrikken en plass *ned* for hvert annet poeng i sinnsbevegelse (dvs tallet på terningen som vant reaksjonen)