

Soga

*Skrive av:
Åsmund Kvifte*

Soga

Soga er eit rollespel som har det enkle mål at folk som spelar spelet skal få det gøyt. Og sidan eg ikkje er så veldig flink med føreord skal me berre gå rett vidare til det du treng for spelet, før me gjeng rett til reglane.

Det du treng:

I dette spelet treng du ei rekkje ting, alle lista pent opp i ei liste under.

1: Reglane,

Dette er heilt naudsynt, av di du elles ikkje kan spela spelet.

2: Papirlappar

Papirlappar er spelets karakterkort og randomiserande innslag. Alt etter spelets lengde vil du trenge ein halvstor til diger haug papirlappar.

3: Tre glas med tilhøyrande bord

Dette treng de for å lagra lappane. Putt rollelappar i eit glas, trekkklappar i eit anna og hendingane i den siste.

4: Skrivereidskap

Desse brukast til å skriva ned ting på papirlappane. Det er lurt å ha minst ein til kvar spelar.

5: Medspelarar

Det viktigste av alt.

6: Kreativitet, godt humør, osv

Dette er ikkje naudsynt for å spela, berre for å få noko ut av spelinga. Har du lyst til å ha det gøy, har du det gøy.

Reglar:

Dette er den lengste seksjonen av spel-heftet. Me vil byrja med rollane åt rollespelgruppa. med grunnmekanikken, før me går over til det som tel når du spelar spelet. Reglane er til for å fylgjast, og skal fylgjast til punkt og prikke om ikkje spelarane har lyst til å la vera.

Ansaret

Spelgruppa i dette spelet består av tre eller fleire personar, der ein har ansaret. Å ha ansaret tydar at spelaren med ansvar er spelleiar på deltid, og vil vera ansvarleg for utfallet om nokon andre spelarar hamnar i konflikt. Om han sjølve hamnar i konflikt vil dei andre avgjera utfallet ved hjelp av røysting.

Om det då berre er ein annan spelar vel han utfallet åleine.

HUGS Å PRØVA Å VERA OBJEKTIV OM DU HAR ANSVARET!

Grunnmekanikk

I dette spelet er det ein sær enkel grunnmekanikk. Om det oppstår konflikt, så er det berre å beskrive kva du gjer, før ansvarshaver bestemmar utfallet på bakgrunn av din beskrivele av kva du gjer, kva for rolle du er i, og kor vanskeleg det du prøvar å gjera er. Om du havnar i konflikt med ein medspelar, skal begge skildra kva dei gjer, før ansvarshaver vel den som han tykkjar har best skildring, og erklerar den som vinnar. Om ansvarshaver havner i konflikt avgjer medspelarane hans utfallet ved røysting.

Rolle:

For å lage ein rolle treng ein ein papirlapp. På denne papirlappen skal det stå ein eittords beskriving, som Fiskar, Fyllik, eller Falskspelar.

Om du vil kan du òg skriva eit namn til han/ho, slik at det blir Åge-Teodor, Fiskar, Leif-Jens, Fyllik, eller Bertil-Per, Falskspelar. Om beskrivinga medfører ein tittel, blir det i staden for Torgeir, Prest, Fader Torgeir.

Ein rolle er ein person som har nokon innverknad på historia. Du treng rollar for alle som talar, eller gjer noko som har innverknad på historia, mens forbipasserende ikkje treng egne rollar. Ein rolle kan vera omtrent kva som helst. Det må fylle ut to kriterie, og dei er 1: rollen må ha ein hjerne, kunstig intelligens, eller noko anna tankeorgan og 2: Den må skildra noko om personen. I ein normal verd er det tilrådd at rollen kan vera eit menneske uten alt for mykje forklaring.

Du bør ha minst tre rollar per spelar for å skapa breidd i karakterane.

Trekk:

For å laga trekk treng du ein papirlapp. Eit trekk er ein grunnleggjande eigenskap eller

tilstand dine roller kan ha, som til dømes Lat, Rik, Schizofren eller Hyggeleg.

Eit trekk er ei beskriving av rollen som gjeng utover det som blir definert av rollen. Om du trekk noko som allereide er inkludert i rollen eller eit anna trekk eller motstridar rollen eller eit anna trekk kan du trekka eit nytt trekk for det. Eks: Om du er Professor i litteratur vil trekket Belest vera unaudsynt, eller om du er Fyllik vil trekket Avholdsmann vera motstridane.

Du treng minst to trekk per rolle.

Hendingar

For å laga ei hending treng du ein papirlapp. Ei hending er eit kritisk punkt i saga, eit vendepunkt. Den bør vera rimeleg generell, sidan du ikkje veit kven som er med. Ei hending kan vera noko som Nokon vert drepne, Skotet, Den framande, Avsløringa, eller, for den slags skuld, Åremålsdagen. Den siste krevar meir fantasi for å vera ein hending, men den kan vera det allikevel.

Den fyrste hendinga som blir trukken er den Utløysande faktoren, og det er denne som skal sparke historia i gong.

Om hendinga har eit offer eller subjekt, blir kven det er bestemt av spelarane.

Du treng minst ei hending per spelar, men du kan gjerne ta fleire i byringa, eller skrive fleire etter kvart som spelet går.

Å rollespele

Eg trur at mesteparten av dei som les dette spelet veit kva det tydar frå før, men om nokon ikkje kjennar til omgrepet, så vil eg prøva å definera det her:

Å rollespele er å sette seg inn i ei rolle, og prøva å gjera kva denne rolla ville gjort i den situasjonen du spelar den. Det er omtrent som om du var ein skodespelar som visste kven han skulle spela, men ikkje hadde noko manus. Det kan òg vera som om du er ein av personane i ei bok, og prøvar å gjere som han ville ha gjort.

Og no gjeng me over til korleis ein spelar spelet.

Sjølve spelet

Førebuingane

Sjølve spelet byrjar med at du og spelgruppa di av ein eller annan grunn er på same stad. Neste trinn er å bestemme seg for å spela dette spelet. Etterpå byrjar de med førebuingane.

Fyrst lagar de papirlappar. Etter dette finn de ut av kven som skal ha ansvaret, og kva sjanger spelet skal føregå i.

Etter dette bestemmar de dykk for kor mange roller de skal skriva ned kvar, kor mange trekk de skal ha per rolle, og kor mange hendingar de skal ha. Etter dette skriv de ned rollar, trekk og hendingar på lappane. Hugs: Berre ei rolle, trekk eller hending per lapp. No legg de alle dei påskrivne lappane i dei tre beholdarane; ein beholdar for rollar, ein for trekk og ein for hendingar.

Spelet

De byrjar med å trekka ein rolle kvar. Så trekk de trekka til rollen. Når alle har kvar sin rolle med trekk, trekk ansvarshaver den utløysande faktoren, og spelarane tolkar denne. Etter dette er det berre å rollespele til det flatar ut. Når det flatar ut kan de trekka ei ny hending, og om det trengst, eller om ei rolle ikkje er med akkurat då, trekke ei ny rolle (med trekk).

Fjernast ei rolle frå spel (rolla døydde, drog til utlandet, sovna i ein krok, etc) skal spelaren som spelte rolla trekke ei ny rolle.

Spelet avsluttast når ein eller fleire av spelarane vil det. Om ein er nok eller om det må fleire til avgjer den enkelte spelgruppa.

Me avsluttar med eit døme.

Jon Arne, Knut og Kristian spelar "soga", og har trukke rollar og trekk. Jon Arne er ein "potetbonde" med trekka "dum" og "hissig", Knut er "Kari", ein "førskulelærer" med trekka "lat" og "utolmodig". Han har også Ansvaret. Kristian er ein "landmålar" som er baa "grusom" og "homofil". Utløysande faktor er "den framande" Etter å ha funnet ut kven som er den framande byrjar dei å spele

Kristian: Eg gjeng bort til huset dykkar og bankar på.
Jon Arne: Eg opnar døra og spør «kva vil du?»
Kristian: «Hallo, eg kjem frå Vegvesenet og skal måla opp ein veg som tilfeldigvis skal gå rett gjennom potetåkeren din.»
Jon Arne: «Å? Får du lov til det då?»
Kristian: «Ja, løyve frå Staten. Men fyrst vil eg ha meg noe mat, har du noe?»
Jon Arne: «Jo, kom inn» Eg slepp han inn og ber Knu... nei, Kari om å gje han noe å eta.
Kari: «Finn noko sjølve!»
Kristian: Eg finn meg noko mat. Eg tek det dyraste dei har i huset.
Jon Arne: Me har berre sild og potetar i huset.
Kristian: Eg tek dei dyraste potetane!
Kari: Eg går ut på kjøkkenet og ser til at han ikkje tar for mange potetar.
Jon Arne: Eg gjeng ut dit for å hjelpe han å plukke dei beste potetane.
Kristian: Eg plukkar potetar, ein etter ein, og veldig sakte mens eg heile tiden snakkar om den breide, fine og bråkete vegen som skal gå over åkeren deira.
Kari: Eg vert utolmodig og tek potetane frå han og kokar dei.

Etter det prata dei ein del inne på kjøkkenet og spelet flatet ut med berre raseriutbrot frå Jon Arne og bemerkningar om den vegen frå Kristian. Så dei trekk ei ny hending. Hendinga er "nokon vert drepne".

Kari: «potetane er kokte, no et me»
Kristian: «Kva potet er dyrast?»
Jon Arne: Eg ser gjennom potetgryta og finn ein pill roten ein «Denne»
Kristian: Eg et han, men undrar meg over den dyre potetens rare farge og smak. Eg dør av matforgifting før midnatt.

Etterpå trakk Kristian ein ny rolle, som hendig nok er "Arbeidsgjevar". Trekka er "Grundig" og "naiv".

Kristian: Eg går til Knu... Kari og Jon Arne neste dag.
Kari: «Hallo, korleis står det til?»
Kristian: «Bare bra. Har dere forresten sett ein landmålar i det siste?»
Kari: «Jo, me såg ein i går...»

Jon Arne: «Men han døydde»
Kristian: «Korfor?»
Jon Arne: «Han åt ein potet som han måtte betale dyrt for!» Eg ler.
Kristian: «Kva?»
Jon Arne: «Det skal eg fortella om etter middag, vil du ha?» Seier eg og gliser ondt
Kristian: «Gjerne det!»

Og så bortetter...