

APPETITE FOR DESTRUCTION

"Rock 'n' roll is ridiculous. It's absurd. In the past, U2 was trying to duck that. Now we're wrapping our arms around it and giving it a great big kiss."

Bono

I dette rollespillet spiller man et band og forteller historien fra dette bandets spede begynnelse frem til suksessen har tatt helt av. Samtidig skal dette være en historie om hvert medlem i bandet sin reise mot en tragisk ende, der de har forrådt seg selv og sine idealer. Spillet trenger tre til fem spillere og en spilleleder. Det kan være fullt mulig å kjøre gjennom hele historien på en kveld, det fordrer at man er konsis og fokusert på handling, både for spillere og spilleleder. Man kan også dele spillet opp i flere sesjoner.

Vi kjenner alle til historien. Et rockeband som har vokst seg så enormt at hele verden elsker dem, kveld etter kveld fyller de stadioner og blir bejublet av titusener av fans. Samtidig begynner bildet av heltene å rakne, turnelivet tar på, dopryktene blir hyppigere, personlige tragedier dukker opp i sladderpressen. Dette er den klassiske historien om suksess, der hovedpersonene ikke er i stand til å takle tilværelsen som superstjerner og bukker under. Historien som i begynnelsen ser ut som en lykkelig fortelling om hvordan en liten gruppe mennesker fra ingenting tar over verden viser seg etterhvert å være en tragedie, hvor fallet fra stjerne til vrak skjer i full offentlighet.

Det første dere må gjøre når dere setter dere ned er å lage et band. Start med musikkstil, uttrykk, finn et passende bandnavn, bestem dere for image, osv.. I utgangspunktet befinner dere dere helt på bunnen i undergrunnen, ingenting tyder på at nettopp dere skal lykkes, men som i alle unge menneskers hjerter så er deres tro på dere selv ukuelig, selvfølgelig er det nettopp dere som skal bli verdens største rockestjerner.

Så må dere finne ut av hvem som er hvem. Som oftest i et band så er det en eller to personer som er den kreative kjernen, en som er den visjonære når det kommer til image, en som er med kun fordi det trekker damer, en som kun er med for musikalsk kred, mulighetene er uendelige. Det kan være morsomt å dele ut instrumenter uten hensyn til hvem som er hvem i bandet, at trommisen er den kunstneriske hjernen er helt plausibelt og kan være fett å spille på.

Nå er det på tide å skaffe litt kjøtt på rollene. Gjør deg noen tanker om rollen din, og skriv ned 10 ting som rollen **aldri kunne tenke seg å gjøre**. Dette er konkrete ting som skal fungere som en dramatisk motor gjennom spillet, så noen retningslinjer er lurt å følge. Husk at du skal gjennomføre disse handlingene i løpet av spillet. "Å spise en buse" er dermed ikke den kuleste tingen å skrive opp. Når du skriver dem ned så bruk tid på hver

og en av dem og tenk over hvorfor din karakter i utgangspunktet **aldri vil finne på** å gjøre disse tingene.

Når du har skrevet dem opp rangerer du dem i viktighet. Du skal ha en trepoenger (aller viktigst), tre topoengere (middels) og resten enpoengere (ikke så viktige).

Eksempler på ting du aldri vil finne på å gjøre:

Bøffe dama til en kompis, ta sterkere dop enn hasj, drepe et dyr, svike noen du er glad i, være utro mot kjæresten, glemme datteren din sin bursdag.

SPILLETS GANG

`"There's nothing more boring than a rock'n'roll star. Someone who has been on the road for 10 years, expecting attention wherever he goes, drinking himself stupid, who is obnoxious, incoherent, uncreative, and has a massive ego. There's nothing more pointless."`

Thom Yorke

Spillet skal deles inn i kapitler som følger en dramatisk struktur. Innenfor dette er det opp til spilleleder å sette i gang hendelser. Gjør deg kjent med kapittelstrukturen (du finner den på bakerste siden i dette spillet) og finn på hendelser som kan passe inn i de forskjellige kapitlene. Prøv å sette opp minst én stor konflikt i hvert kapittel. Husk at selve suksessen er lett å lage, suksesshistorien til et band er en historie vi alle kjenner og som inneholder kjerneøyeblikk som platekontrakten, den første radiospillingen, musikkvideo på MTV, innspilling av plata i et stort studio i utlandet, managere som prøver å stikke av med penger, fine damer og premiefester, berg av kokain backstage på endeløse turneer, osv.. Her er det bare å velge å vrake.

Den mer vriene delen er den personlige. Spilleleder må ta tak i karakterenes liv utenom bandet og bruke det for alt det er verdt. Kjærester som sitter engstelige hjemme og venter, familiemedlemmer som er syke og trenger hjelp, utdanning som må avbrytes, økonomiske problemer (kemneren kommer!) osv.. La aldri muligheten til å stappe inn noe ubehagelig fra omverdenen gå fra deg som spilleleder. Som spiller er det også veldig bra om du tar tak i slike ting selv og bringer dem opp.

Sentralt i denne historien står selve bandet, og alle konflikter bør utspille seg på en måte som involverer flest mulig av bandet. Som spilleleder kan du forsøke å bruke litt god gammeldags splitt-og-hersk taktikk innad i bandet, sørg for at bandet som enhet blir en gruppe der konfliktene sitter løst og dynamikken er alt annet enn harmonisk. Resolusjonssystemet som er beskrevet nedenfor er også med på å kanalisere konfliktene inn i bandet.

Print ut Kapitteloversikten og legg den på bordet slik at alle kan følge med på den underveis, og være klar over hvorhen de skal i historien. Marker tydelig når man begynner på et nytt kapittel.

RESOLUSJONSSYSTEM

"There are more love songs than anything else. If songs could make you do something we'd all love one another."

Frank Zappa

- **I alle konflikter som omhandler suksessen til bandet vil den siden av konflikten som leder til mest suksess vinne (merk at dette ikke trenger å være rollepersonene).**
- **I alle konflikter som omhandler personenes eget private liv vil den siden som fører til mest personlig tragedie vinne.**

Den eneste måten å forandre dette utgangspunktet på er å føre konflikten inn i bandet, og ende opp med en konflikt mellom to eller flere bandmedlemmer. I en slik konflikt så velger man seg en handling på listen over ting man aldri vil finne på å gjøre, og krysset den av. Den siden av konflikten som har mest poeng vinner (hver handling er som nevnt rangert fra en til tre poeng). Slik kan det være lurt å alliere seg med flere andre i bandet. Uansett utfall er alle involverte i konflikten nødt til å "gjøre" den tingen de aldri ville ha trodd de skulle gjøre som de krysset av.

Dette kan man spille ut på flere måter:

- Hvis det er mulig, inkorporer utførelsen av handlingen i selve konflikten, enten i løsningen av den eller som et etterspill.
- Sørg for å gjøre den handlingen du krysset av på i neste scene.
- Fortell en kort historie om da du utførte denne handlingen og sett den i en sammenheng med konflikten.
- Hvis noen har brukt en trepoenger så skal neste scene handle kun om denne handlingen.

(I en uavgjort situasjon vinner den som har brukt en trepoenger. Hvis ingen/flere har brukt en trepoenger og det fortsatt er uavgjort så taper alle parter, ingen oppnår sine mål.)

