



# REISEN TIL MORENS INDRE

Kandidat 2

# REISEN TIL MORENS INDRE

Et rolle- og fortellerspill for 4 spillere, som kan spilles på 1-2 timer.

Du trenger:

- Dette heftet.
- 5-10 vanlige terninger.

## OM SPILLET

---

Les dette høyt for alle spillerne.

Fire barn. Fire spebarn, fortapt på en planet som en gang ga dem liv, men som nå har blitt fjern og død. Barna har blitt voksne fort. De bruker enda bleier - men har forstått universets likegyldighet.

Planeten heter Moren. Men er den virkelig død? Eller lever den enda? Kan den vekkes? Og hvis Moren kan vekkes, hvem vil vinne hennes gunst?

I løpet av spillet vil rollene møte utfordringer, på rekke og rad, mens de forsøker å komme til Morens indre. Underveis gjennomfører de prestasjoner - noen heltemodige, andre bare rare - som gjør at de utvikler sine ferdigheter. Når de er klare til å finne Morens indre, møter de sin siste, store utfordring – men ingen vet hva den er før de kommer dit!

Før spillet lager spillerne kort med prestasjoner og tilhørende belønninger for hverandre - i hemmelighet. Dersom en rolle klarer å gjennomføre en prestasjon, får spilleren det tilhørende kortet. Spilleren som lagde det, får også en bonus.

Underveis trekker spillerne utfordringer fra Moren-bunken og forsøker å overvinne dem ved hjelp av sine ferdigheter – og ved å hjelpe hverandre.

Når rollene har kommet til Morens indre, trekker de en siste utfordring fra Avslutnings-bunken og forsøker å overvinne den.

## FORBEREDELSE

---

Hver spiller trekker et tilfeldig rollekort (se bak i heftet). Velg kjønn og navn til rollen.

De fire åpne prestasjons-kortene (se bak i heftet) legges så alle kan se dem.

Hver spiller tar tre kort og lager nye prestasjoner - en for rollen til høyre, en for rollen til venstre, og en som alle (unntatt hans egen rolle) kan oppnå. Disse skal *ikke* vises frem!

Til slutt lager hver spiller en beskrivelse av utfordringene i Morens Indre. Disse skal heller ikke vises fram.

Nå er dere klare for første runde, under.

## Å LAGE PRESTASJONER

Hver prestasjon består av et kriterie og en belønning. Kriteriet er noe rollen gjør i spillet. Belønningen kan enten være:

- 1 poeng til en valgfri ferdighet. Spilleren som får kortet, velger da hvilken ferdighet det gjelder.
- 2 poeng til en ferdighet rollen allerede har. Dette gjelder bare for prestasjoner skrevet til en bestemt rolle. Den som lager kortet, skriver den aktuelle ferdigheten på kortet.
- 3 poeng til en ny ferdighet som ingen har fra før. Den som lager kortet, skriver navnet på ferdigheten på kortet.

### Eksempler på prestasjoner:

- *Førstemann til å drepe noen. 1 poeng til en valgfri ferdighet.*
- *Førstemann til å foreslå at den gamle mannen er deres far. 3 poeng til «Ødipus-kompleks».*
- *Tvilling 2 starter en konflikt med en annen rolle. 2 poeng til «Flink».*
- *Førstemann til å bli skadd. 3 poeng til «Svekling».*
- *Førstemann til å gjøre i bleia. 1 poeng til en valgfri ferdighet.*
- *Førstemann til å komme med en referanse til et annet spill i spillet. 3 poeng til «Trekke inn elementer fra andre spill».*

## Å LAGE UTFORDRINGER I MORENS INDRE

Hver spiller lager en siste utfordring som kan møtes i Morens indre. Den kan beskrives hvordan man vil, men skal bestå av tre utfordringer med Skummelhet 10, 15 og 20.

Krøll hver utfordring sammen, og legg dem i en skål.

### Eksempel på en utfordring i Morens Indre:

*Dere kommer inn i en hule hvor veggene gløder hvitt. I et stort bur i midten av hulen står en vakker kvinne kledd i hvitt, som roper:*

*"Hven er dere? Gå deres vei!" Hun skjelver.*

*Utfordring (10): Sørg for at kvinnen ikke er redd*

*Utfordring (15): Få henne ut av buret*

*Utfordring (20): Komme dere ut av Moren*

## FØRSTE RUNDE

---

Velg en spiller som starter som forteller. Den spilleren leser start-teksten høyt:

*Det er en vanlig dag på Moren. Dere sitter og røyker og leker med bokstavklosser mens dere planlegger hvor dagens måltid skal komme fra. Med det samme hører dere et sus i luften, og en enorm gjenstand kommer svevende forbi dere i stor fart. Den kræsjer i bakken rett bak dere. Det er et hus! På et skilt over døren står det skrevet "Vertshus" i gotisk skrift.*

*Dere føler dere underlig tiltrukket av stedet - og når dere*

- Reisen til  Morens indre -

*kommer inn, ser dere at huset er tomt. I hjørnet sitter en gammel mann med langt skjegg. Han ser dere dypt inn i øynene og hvisker: "Jeg har et oppdrag til dere!"*

*Så blir alt mørkt.*

*Dere kommer til dere selv mens dere krabber langs bakken, på vei mot... hvor var det dere skulle? Den gamle mannen sa dere måtte reise til Morens indre... men hvor skal dere gå inn?*

Vis frem kartet (bildet av Venus av Willendorf, se bak i heftet), og la rollene velge en inngang. Fortelleren beskriver fritt området rundt inngangen, og spillerne forteller hva rollene vil gjøre. For å komme inn, må rollene klare en utfordring (se "Utfordringer", under) med Skummelhet 12. Klarer de det ikke, må de velge en annen inngang.

## SENERE RUNDER

---

Spillet foregår i runder. Hver runde skal en ny spiller være forteller - la turen gå til venstre. Fortelleren trekker ett kort fra Moren-bunken, leser beskrivelsen stille, og utbroderer den for de andre. Så spør fortelleren hva rollene vil gjøre.

Spillerne, *inkludert fortelleren*, kan så spille rollene sine fritt, så kort eller lenge de vil.

Runden kan slutte på en av to måter:

1. Rollene forsøker å overvinne utfordringen som beskrives, ved hjelp av sine ferdigheter (Se "Utfordringer", under).
2. Fortelleren kutter scenen, etter å ha gitt en advarsel. Det er helt opp til fortelleren når og hvorfor dette kan skje - men det skal i hvert fall gjøres hvis scenen holder på å bli treig og kjedelig (f. eks. hvis spillerne har gjort mange kast uten å klare utfordringen, eller hvis de er uinspirerte).

## UTFORDRINGER

Det finnes to typer utfordringer: Utfordringer som finnes i Moren-bunken, og utfordringer rollene lager for hverandre.

Når rollene skal overvinne utfordringer fra Moren-bunken, sier spillerne hvilke ferdigheter de vil bruke, og hvordan. Fortelleren bestemmer om ferdighetene passer, og om de er kule. (Hvis ikke, må spilleren prøve noe annet).

Spilleren triller terninger for den valgte ferdigheten (hvert poeng = en terning). Hvis summen blir lik eller høyere utfordringens Skummelhet, har rollen klart utfordringen! Spilleren kan øke en valgfri ferdighet med 1. Runden er over, og det blir en ny runde.

Når rollene skal utfordre hverandre, må de også si hvilke ferdigheter de vil bruke, og hvordan. Fortelleren bestemmer om de passer og er kule. (Ja, fortelleren har lov å bestemme helt selv om hans egen ferdighet er passende! Ikke lurt å utfordre fortelleren, med andre ord.) Hver spiller triller; den som får høyest, vinner, og får bestemme hvilken ferdighet taperen må redusere med 2.

## Å HJELPE HVERANDRE

Hvis en rolle vil hjelpe en annen med en utfordring, kan han/hun få trille terningene sine samtidig med den aktive rollen. Den aktive får stadig bare bruke like mange terninger som ferdigheten sin, men kan velge å plukke dem fra alle terningene som ble kastet - både sine egne, og hjelperens.

Poenget for å klare utfordringen går til den rollen som får brukt flest av sine terninger.

### Eksempel på hjelp:

*Jeg skal hjelpe deg. Jeg triller 3 terninger, og du 5. Av de åtte terningene som ligger på bordet nå, kan du plukke de fem du helst vil bruke. Hvis du plukker flere av mine enn av dine egne, får jeg et poeng (hvis du klarer utfordringen); plukker du flere av dine egne enn av mine, får du et poeng.*

## PRESTASJONER

Hvis en rolle oppfyller kriteriet til en prestasjon, skal spilleren få prestasjonskortet. Den som har laget prestasjonskortet, må følge med på når dette skjer, og si fra. Det er lov å bruke litt skjønn.

Hvis en rolle oppfyller kriteriet til en av de fire prestasjonskortene som følger med spillet, skal spilleren få prestasjonskortet. I tvilstilfeller avgjør fortelleren.

## DEN SISTE RUNDEN

---

Så snart *to* av spillerne sier seg klare til å møte Morens indre, skal neste runde være den siste. Spillerne skal beskrive hvordan de nå finner frem til Morens indre. Alle rollene er med også på denne runden. Fortelleren trekker en av lappene fra skålen, og beskriver utfordringen. Spillerne spiller fritt, som vanlig, og kan møte utfordringene etterhvert som de føler for det - med andre ord har de mulighet for å prøve å få gjennomført sine siste prestasjoner før det skjer.

Den siste runden er over når alle tre utfordringene er overvunnet!

## ÅPNE PRESTASJONSKORT

<p><b>Et nytt håp!</b> Til den første som klarer å impregnere Moren. Kan bare gjøres i Morens indre. 3 poeng til din laveste ferdighet.</p>	<p><b>Taperen</b> For å tape i to utfordringer mot en annen rolle (kan fordeles over flere scener). 2 poeng til en valgfri ferdighet.</p>
---	---

<p><b>Hjelperen</b> For å hjelpe andre roller i tre utfordringer (kan fordeles over flere scener). 3 poeng som fordeles likt over 3 ferdigheter.</p>	<p><b>En viktig støttespiller</b> Være den <i>andre</i> som sier seg klar til å møte Morens indre. 2 poeng til en valgfri ferdighet.</p>
--	--

## MOREN-KORT

<p><i>Et enormt, spyttende kjøttmonster!</i> Skummelhet 15.</p>	<p><i>Det går et skjelv gjennom Moren.</i> Skummelhet 12.</p>	<p><i>Dere går dere vill i Moren.</i> Skummelhet 6.</p>
<p><i>Moren snakker med dere der inne.</i> Skummelhet 10.</p>	<p><i>Dere ser et merkelig lys.</i> Skummelhet 8.</p>	<p><i>Dere blir fryktelig sultne!</i> Skummelhet 7.</p>
<p><i>Dere treffer noen der inne!</i> Skummelhet 11.</p>	<p><i>En av dere sitter fast i Moren.</i> Skummelhet 13.</p>	<p><i>Dere har glemt noe viktig!</i> Skummelhet 9.</p>
<p><i>En mystisk sang.</i> Skummelhet 14.</p>	<p><i>En beskjed som sår splid.</i> Skummelhet 12.</p>	<p><i>Et organ med egen vilje!</i> Skummelhet 10.</p>

# ROLLEKORT

## **Størsten**

Størsten er den eldste, tøffeste og sterkeste. Størsten pleier å lede de andre beibiene.

Slåss 3

Tåle ting 2

Skifte bleier 1

## **Tvilling 1**

Tvilling 1 er lur og flink. Tvilling 1 er gode venner med tvilling 2.

Lur beibi 3

Flink beibi 2

Sosial intelligens 1

## **Tvilling 2**

Tvilling 2 er ikke så lur, og ikke så flink. Tvilling 2 liker ikke egentlig tvilling 1.

Manglende selvsikkerhet 3

Lur beibi 2

Flink beibi 1

## **Minsten**

Minsten vil at alle skal ha det fint.

Søt og sjarmerende 3

Veldig liten 2

Forstå gruppedynamikk 1



# KART OVER MOREN (OG ET BEIBIHODE)



- Reisen til



Morens indre -