


LANDSBYEN

ETT ROLLESPILL AV KAARE BERG





VELKOMMEN. Dette er et lite rollespill som handler om en Landsby og noen av menneskene som bor og kjemper for den. Det hele foregår i en forduns verden, en tid hvor mennesket ikke var alene på jorden. En tid hvor det fantes både Svartalver, Dverger, Tusser og Troll. En tid hvor selv de døde, Dauinger og Drauger, vandrer hvileløst i glemte plasser. Det er en vanskelig tid, for mennesket har mistet masse av hva de engang kunne, og deres mektige kongedømmer er falt i ruiner. Hvor de engang hersket vokser nå dype og mørke skoger som atter tar tilbake hva mennesket kalte sitt.

I denne tiden er de store byer sjeldne og ofte langt vekke. Mennesket bor i små og middelstore landsbyer, og de kjemper seg igjennom årstidene mot både natur, andre landsbyer og de som atter har kommet frem fra skyggene. Det er en hard og lang kamp, men heldigvis så er det i denne landsbyen noen individer som er mer dugendes enn andre og tar opp denne kampen for Landsbyens beste. Deres tråder er litt mer synlige i det store skjebneteppe som veves blant gudene, og dere skal nå fortelle deres historier.

Som spillere i dette spillet skal dere først sammen lage Landsbyen og et lite rollegalleri, før dere gir dette over til en av dere som tar på seg rollen som Krøniker. Resten av dere skal velge ut noen fra dette rollegalleriet og utvikle dem til fulle roller, som dere så skal bringe til live etter som Krønikeren gjør livet spennende og utfordrende for Landsbyen og de som bor i den.

HVA ER SÅ ET ROLLESPILL.

La oss si at du og meg skal spille. Vi setter oss ned og snakker litt sammen. Vi kommer frem til at du skal spille Sonja, en ung jeger fra Landsbyen. Vi begynner med at jeg setter scenen, en høstdag et stykke hjemmefra finner Sonja endelig hjorten hun har sporet lenge, og hun feller den med en pil. I det hun snur byttet ser hun en annen, mye grovere og større pil står også i hjorteskrøtten. Før hun rekker å tenke seg om braser et kraftig troll inn i lysningen.

“Få fingrene vekk fra byttet mitt” knurrer det, forteller jeg og ser på deg, “hva gjør du nå?”

Du tenker deg om et lite øyeblikk før du sier at Sonja reiser seg og snur seg mot trollet. “Ditt bytte? Jeg har sporet det i flere timer. Det er min hjort.” sier hun og knuger buen.

“Det er min skog” sier trollet, forteller jeg og fortsetter med at trollet legger en pil på buen sin.

“Jeg hopper inn i krattet og prøver å finne dekning” sier du fort.

Sånn fortsetter samtalen videre imellom deg og meg. Hvordan vi finner ut om Sonja klarer å gjemme seg, eller andre ting som skjer videre er detaljer som vi skal komme inn på senere. Samtalen ovenfor er hva rollespill egentlig er. Og ut i fra denne forteller du og meg en historie. Og når vennene mine Glenn og Christian blir med så blir dialogen enda mer spennende og uforutsigbar. Hvem som da får si hva og når er igjen detaljer, her styrt av denne spillteksten og de reglene og føringene du finner her.



LANDSBYEN DITT HJEM, DIN KAMP.

LANDSBYEN er et spill som er ment for å vare over tid. Selvfølgelig kan du plukke det opp og bruke det som står her til å spille en kveld eller to, men opplevelsen av spillet vil bli bedre og dypere om dere setter av noen kvelder i ukene og månedene fremover for å spille dette spillet. Se på det som en føljetong, eller en TV-serie dere vil følge med på. En serie hvor hver episode gjerne er avsluttende, men det knyttes tråder imellom episodene og ikke alle av disse nøstes opp hver gang det spilles. Hvor kjente og kjære roller får vokse, utvikle seg og kanskje få et eget liv av seg selv.

For å få dette til må det bygges en solid kjerne, og i dette spillet er kjerne Landsbyen deres. Det er her alle rollene har tilhørighet, dette er stedet hvor deres kjente og kjære bor, og det er fra denne at frøene til rollenes utfordringer, problemer, triumfer og tap kommer fra. Landsbyen er i seg selv en rolle, en rolle dere skal lage sammen, før dere gir den over til den spilleren som skal være Krøniker for denne historien.

SPILLER ELLER KRØNIKER

Når dere samles så skal dere ta på dere forskjellige oppgaver dere i mellom. De fleste av dere skal zvvvære Fortellere og har ett sett med oppgaver. En av dere skal være Krøniker, og den har et annet sett. Hvordan dere velger hvem som skal gjøre hva er helt opp til dere, ofte er det sånn at den som foreslo å spille Landsbyen, er den som får mantelen som Krøniker.

Hvilke oppgaver du har som Forteller og hvilke oppgaver Krønikeren har skal vi se nøye på senere, men nå er det viktigste å huske at dere er alle spiller og målet deres er det samme: å ha det gøy og veve en fortelling

sammen. Og det første dere skal gjøre er å lage Landsbyen.

Saml sammen gjengen, sitt gjerne et uforstyrret sted, med noe stemningsmusikk og dempet belysning. Ha gjerne litt å smake på og noe godt i glassene. Finn frem blanke ark og noe å skrive på. Det kan hjelpe å ha en kopi eller to av denne teksten flytende rundt. Dere trenger også noen vanlige sekssidete terninger, gjerne seks syv stykker per person. Velg en av dere til å notere underveis, dette er ofte Krønikeren, men trenger ikke å være det. Grip ett ark, en penn og begynn.


LANDSBYEN – DITT HJEM.

BLANKE ark er alltid vanskelig å fylle. La oss begynne med å tegne en liten skisse av spillets verden.

VERDEN RUNDT DEG

Det er ikke innfor målet til denne spillteksten å gi deg en ferdig, detaljrik verden. Jeg har verken tid eller plass til det. Dessuten tror jeg at de visjonene dere kommer opp med er bedre og uendelig mye kulere for dere en nødvendigvis mine er. Men dette spillet er bygd rundt en kjerne ide om fantastisk middelalder. En type middelalder hvor sult, sykdom og undertrykking er dramatiske virkemiddel fremfor en realitet, hvor skjebnen er en aktiv deltager og tro og overtro ofte er ekte. Magi finnes, men den er subtil og skjult. Mye mer den sorten hvor magisk tåke fører reisende på villspor bare for å lede dem til mystiske steder eller hvor noen plasser kan lege sår fortere, enn den sorten hvor unge menn med briller og arr flyr på sopelimer.

Så dra nå til en verden for lenge siden, langt, langt vekke, til en tid hvor mennesket ikke var alene på jorden. En tid hvor en gang mennesket hadde makt over jorden, men så mistet dette i en krig mellom nye og gamle guder. Selv om mennesket overlevde i ruinene av sine forduns kongedømmer, tok naturen tilbake hva mennesket hadde tatt. Over landet spredde



det seg en dyp skog og med denne kom også det gamle folket frem, Svartalvene, Dvergene, Tussene og Trollene.

Tiden gikk og skogene ble dypere. En ny balanse ble funnet, hvor ikke noe folk hadde overtaket og kunne dominere jorden. Kanskje det var de dype skogenes tidløshet som gjorde det så, eller bare naturens toll som hindret dette. Mennesket søkte sammen i løse kongedømmer for beskyttelse fra hverandre og De Andre, men disse fikk aldri den dominans som de hadde hatt før. For da gudene falt var det kun de sterke og de selvrådige som overlevde, og denne ånden er enda kraftig blant menneskene. Disse samlet seg i små og mellomstore landsbyer, og vi skal nå dra til en av disse.

Å TEGNE EN SKISSE.

Når dere så sitter samlet, og alle har noenlunde den samme ideen om hva slags verden dette spillet foregår i, så skal dere begynne med å lage Landsbyen. Det er en liten prosess dere bør følge som vil styre dere igjennom det å tegne en skisse av Landsbyen. Dette kan ta litt tid. Sett gjerne av en kveld til å gjøre dette, den samme kvelden kan dere godt lage rollene, men ikke sats på å få spille. Kos dere heller med denne prosessen, og bruk den tidene dere har. Dere skal tross alt legge grunnlaget for spillingen over de neste ukene og månedene. Det er noen regler her.

- Ingen har veto. Ikke si nei eller prøv å stoppe dine medspilleres innspill. Dere er sammen om dette.
- Ingenting er skrevet i stein. Dere deler på ideer og om noen liker en ide nok til å bygge på den så er jo det bare bra.
- Du kan kun komme med ett innspill om gangen. Hold deg selv litt i tøylene, på den måten får alle bli med.

Det er lov å gi bifall og komme med ideer. Om noen sliter med å komme med ett innspill så gi dem gjerne litt dra hjelp. Dette er tross alt en samtale, ikke en monolog. Ikke bli overrasket eller misfornøyd om folk setter sin egen farge på det du tenkte. Det er snart din tur igjen. Trekk lodd eller la spilleren til venstre for den som noterer begynne, fortsett så med klokken rundt gruppen.

STEDER OG FOLK.

Aller først skal dere gi Landsbyen litt tilhørighet i verden. Les høyt, eller del ut listen over steder og Folk til alle sammen, og legg listen over steder midt i mellom dere. Når noen velger noe fra denne listen, noter det ned og stryk det fra listen.

*“Ingen har veto
Ingenting er skrevet i
stein
Du kan kun komme
med ett innspill om
gangen”*

Når det er din tur kan du enten velge et Sted og få det notert ned, velge et Folk, Navngi et Sted eller koble et Folk til et Sted. Turen går så til neste mann. Når dere så har like mange steder som en mindre enn det er Fortellere og to Folk kan dere slutte. Om det ikke er en ting som dere bare absolutt må ha med, så lønner det seg å stoppe her. Ikke fall for fristelsen å bruke alt på engang.

Velg så i felleskap ett Sted som ligger i eller rett ved Landsbyen. Dette blir landsbyens kjennemerke.

STEDER

Her er fire typer Steder, noen forslag av hva som ligger under hver sort, og en liten bit om hva slags historiemat Krønikeren kan finne i dette. Når du velger et Sted beskriv det kort, ikke mer enn tyve ord og husk å si hvordan terrenget ligger i.

Ruiner fra den tapte kongedømmers tid eller fra enda eldre tider.

- ett gammelt tårn, borg eller slott ruvet her.
- en by lå her en gang, men nå er det bare falne statuer og lave murer igjen.
- et tempel, kloster eller ett monument stod her for lenge siden.

Selv om fortiden er begravd betyr det ikke den hviler fredelig. Og ingen kan si hva som kan bli funnet om man graver i den, eller hvem som bli trukket hit på ubedte ærend.

- En handelsrute snirkler seg igjennom skogen.

- Her krysser to handelsruter hverandre.
- en bro krysser en mektig elv, eller kanskje den kan vades her, uansett er det kun her man kommer over denne elven uten å måtte reise i mange dager.
- Ett fjellpasset er den eneste trygge og lette vei over disse fjellene.

Mange reisende og fremmede kommer forbi, både med gode og skumle hensikter.

- Ett av skogens urplasser.

- en av Oldtidseikene vokser her, kjempestor og hard som

sten, og full av gamle minner.

- en mektig foss. Vannet strømmer ubønhørlig forbi og rare ting vasker opp på elvebredden.
- en stor innsjø, eller et mystisk dypt vann som aldri har så mye som en krusning.

De dype skogene gir og tar, og alle urplasser skjuler tidløse krefter og hemmeligheter.


FOLK

Da skogene bredte seg og tok landet tilbake kom gamle raser, for lengst drevet vekke av mennesket tilbake. Forholdet mellom dem og menneskene er ofte anstrengt, mye fordommer fra begge sider spiller inn. I tillegg er det andre landsbyer nærme Landsbyen. Og noen steder vandrer de Døde hvileløst enda bundet til jorden av ting som skjedde i Gudekrigen.

SVARTALVER – en gang den mest høybårne ætten av de De Andre. Men de som ble igjen da menneskets alder begynte ble drevet inn i de siste skoger og dype drømmer om den gangen de var Gudenes utvalgte. De som nå har kommet frem er tidløse som skogen selv og ofte mørke i hjerte. Ikke la deres vakre ytre lokke deg ut i stry.

DVERGER – alltid fanget imellom Svartalvene og mennesket gravde de stolte dvergene seg dypere ned i hulene sine. Da portene lukket seg forsvant de ned i sin egen mørke verden og der døde noe i dem. De som kom tilbake opp i lyset da skogene bredde seg igjen var færre og forandret. Vekke var deres stae stolthet, igjen var bare staheten og en frykt for det dype mørket.

TROLLFOLKET – ikke noe folk led mer under menneskets alder. Forvist fra Svartalvenes land og uønsket i dvergenes huler måtte Trollfolket søke ly der de fant det. Fryktet av mennesket ble de drevet til



ytterkantene av verden. Kun de hardeste eller mest utspekulerte overlevde. Når så skogene spredte seg, kom trollene først av De Andre ut av skjul. Og deres hevsn gjorde dem til menneskets fiende.

TUSSENE – som sitt broderfolk, Dvergene, søkte tussene ly under jorden. Alltid få, og merket av sitt slektskap til trollene, var menneskets alder en tid preget av nød og desperasjon. De levde på kanten av Svartalvene og Dvergens land, men var aldri velkomne. Når skogene så kom tilbake fant de ly i menneskets ruiner. Hvor de smykket seg med rikdom de mente var deres arv.

DAUINGER OG DRAUGER – Gudekrigen ristet verden til dens grunnvoller. Men få ting av denne krigens arv er mer forferdelig enn de sjelene fanget som Dauinger. Låst til verden da Gudene falt, er de bundet til plasser og steder hvor de kjempet eller falt. Drevet av hat til alt av livets lys og varme vandrer de glemte plasser og tapte steder. Men farlige som Dauingene er, så er få ting en større trussel enn Draugene, de tenkede døde. Frie fra moral og samvittighet, jakter de på mening i sin eksistens, og utløp for sitt hat.

MENNESKET – hvor langt har ikke mennesket falt. En gang strak deres herredømme seg fra en kant av jorden til den andre, deres økser og ploger drev skogene tilbake og de andre folkene i skjul. Store bygg og underverker ble bygget i deres arroganse, men ingen forbrytelse var større enn da de løftet opp nye guder. Gamle guder lar seg ikke så lett erstatte. Krigen varte i en generasjon, og da Gudene falt, både gamle og nye fulgte mennesket med. Men de som overlevde var av sterk og hardfør ætt, og selv om de var mye færre, har det atter begynt å kreve herredømme over jorden. Og ingen er en større trussel for mennesket enn sitt eget folk.

Etter dette fortsetter dere rundt bordet. Men nå kan du på din tur enten si et Forråd, en Utfordring, en Plass eller et problem. Du kan også knytte et Forråd til et Sted, og en Utfordring til et Folk. Du kan også gi et Forråd et Problem. Pass på å ikke falle for fristelsen å lesse for mye sammen på ett Sted. Jo enklere dere

mer adskilt dere klarer å holde tingene jo mer rom gir dere til dere selv senere når dere skal utforske dette i spill. Derfor kan ikke ett Sted eller et Forråd ha mer enn tre ting knyttet til seg.

Dere bør stoppe når dere har knyttet minst en Utfordring til ett folk, ett Forråd til et Sted og gitt ett Forråd ett Problem. Plasser er litt spesielt, men når dere har like mange plasser som en mer enn det er Fortellere, så har dere nok. I tillegg, har dere gått rundt gruppen to ganger, kan dere ikke komme med flere nye ting. Resten må knyttes til noe av det allerede på papiret. Hvis ikke så må dere bare legge disse ideene vekk til en annen gang.

FORRÅD OG PROBLEMER.

Landsbyen er for det meste selvforsynt. Men det er allikevel noen ting dere må reise litt vekk for å få tak i. Disse tingene kalles Forråd og er delt opp i tre grupper. Forsyninger som er mat, medisiner og den slags, Råvarer som brukes til å bygge og vedlikeholde Landsbyen og Rikdommer som er edle metall og stener, brukt til handel og utsmykking.

- Forråd; Når du lager et Forråd si hva slags Forråd det gjelder og om det er fjernt eller langt vekke. Du kan også knytte det til en årstid hvis det passer.
 - Forsyninger – mat og medisiner. Jakt, fiske, beite eller sjelden planter og urter.
 - Råvarer – byggematerialer. Tømmer, stein, jernmalm og kull.
 - Rikdommer – ting som settes pris på for deres egen verdi, om ikke nytte. Gull, sølv, eller edle stener.

Ikke alle Forråd er like tilgjengelige, eller helt enkle å få fatt på. Et problem er noe som kommer i veien, eller påvirker ett Forråd. Ikke alle Forråd må ha et Problem, men dere er ikke ferdige før dere har knyttet minst ett Problem til ett Forråd. Disse problemene går ikke vekk før de er løst igjennom spill, så ikke bry dere så mye om hvordan de kan løses.

- Problem; Når du navngir ett problem, si litt, men ikke mer en kort setning, om hva problemet er. Du kan gjerne binde problemet til en årstid, men la fornuften råde.
 - Usikker – Forrådet er ikke alltid tilgjengelig. Noen sesonger eller år så finnes det lite, eller ingenting å hente. Dette kan føre til mangler i Landsbyen.
 - Utrygg – Det er noe eller noen i nærheten av Forrådet som gjør det utrygt, ja til og med direkte farlig å høste dette. Derfor høstes det kanskje ikke alltid, eller så tar det ekstra masse innsats å få samlet inn.
 - Omstridt – noen andre, enten av De Andre, eller en annen Landsby legger også krav på dette. Kanskje begge høster av det, og det ikke er nok til begge, eller så er det åpen konflikt om dette.
 - Truet – noe truer Forrådet. Landsbyen kan miste det om trusselen ikke hankses med. Kanskje kan den stagges, eller kanskje må problemet løses en gang for alle.

UTFORDRINGER

Selv om Landsbyen er robust så er den ikke alene der ute i de dype skogene. Det har også noen utfordringer den må hankses med jevnlig. Ting som ikke kommer til å gå vekk av seg selv. Disse tingene kommer til å dukke opp i spill, så velg med hjertet. Dere er ikke ferdig før dere har knyttet minst en utfordring til noen naboer, Folk, men det kan gi dere mye spenning og om landsbyen har to utfordringer. Kanskje en knyttet til et Forråd, eller til ett Sted.

- Utfordringer; Når du navngir en utfordring, si hva det gjelder i en kort setning. Velg også om Utfordringen har hjerte i eller kommer fra eller utenfor Landsbyen, du trenger ikke si hvordan dette har seg. Det kan være bedre å la hvordan være utsagt.
 - Mangel – Landsbyen mangler noe. Det kan være et Forråd som jern eller korn, eller det kan være en person som en smed eller helbreder. Når det kniper må Landsbyen hente inn dette fra utsiden, noe som ikke alltid er like lett.
 - Gjeld – Landsbyen skylder noen ett eller annet. Det kan være ubetalte skatter til den lokale lensherren, eller et blodoffer for å stagge det mektige trollet i fjellet nordafor. Gjelden må betales, år etter år.
 - Strid – Landsbyen ligger i Strid med noen. Kanskje det vandrer Drauger ned fra de gamle ruinene, eller hva om nabolandsbyen mener at det er deres beitemarker. Dette har pågått lenge, og det er ingen snarlig løsning i sikte. Dette trenger ikke være en kilde til krig og død, men ufred er det.

PLASSER

Plasser er de små stedene i Landsbyen hvor rollene treffes eller finner ro. Plasser er spesielle fordi de ikke er spesielle, men heller små oaser av vanlighet. Se på disse som små knagger dere kan henge Landsbyen på. Plasser er de små detaljene som gir Landsbyen liv. Plasser er steder som mølletjernet, det gamle treet utfor vertshuset, urtehagen ved tempelet og solveggen i ruinen nede ved veien.

Når du navngir en Plass ikke bruk for mange ord på å beskrive den. Hold deg til en liten setning på ti tyve or og si en liten skisse som tenner fantasien.

På tampen av denne prosessen må dere velge en side. I denne verden og i denne tid er Guder virkelige ting. De kjempet en krig om menneskets gunst, og denne krigen forårsaket alle sitt fall. Noen mennesker gikk tilbake til den gamle troen, og ber nå til de tre gamle gudene som overlevde, skjebnene, de Tre Nornene. Andre mennesker snur seg til de siste av de nye, De Tre som er en. De ber i deres navn om beskyttelse og hjelp. Noen teologer diskuterer om ikke disse er de samme, men i Landsbyen er det ikke tid eller rom til sånn luksus.

Dere må velge en tro, og la denne farge den neste og siste delen av Landsbyskissen.

TRO

Igjen så må det sies at det er ikke innenfor denne tekstens mål å gi dere en detaljrik verden hvor alt er kartlagt ned til siste gresstrå. Det sagt så finnes det to trosretninger for Mennesket. Disse to skissene kan dere fyll ut som dere vil, den gamle verden er stor og det er rom for masse i den. Husk premisset om den fantastiske middelalder og la religion være et verktøy til å lage spennende historier. Det er derfor dere skal nå velge en trosretning til Landsbyen.

DE TRE, SKJEBNENE – Veverne, deres navn er mange. De tre som spinner hver enestes livstråd og vever dem inn i verdensteppet. Hadde disse falt, så hadde verden endt. Så de ble ved sin vevestol da de andre kjempet og falt. Mennesket har alltid vært deres favoritter, for menneskets livstråder har de vakreste og mest spennende farger. Så de følger spent med på hver tråd. Deres flokk søker trøst i det at det er en plan med alt, og ber om at deres tråder skal styres unna de verste flokene i livets teppe. Samtidig som de håper at


DE TRE I EN – tre gudinner som er en. Den unge, livgiveren og det friske. Den nye starten og skapelsen av liv. Moren, den som passer på, den som gir trøst og beskyttelse. Og Den Gamle, hun som sitter på visdom og minner, men også den siste slutt, døden. Så mye betydde mennesket for dem at da det siste slaget stod tok de ikke del i det. For mens de andre Gudene kjempet og falt, reddet De tre som er en så mange mennesker som de klarte. Deres flokk ber om fruktbarhet og lykke, de ber om helse og beskyttelse, og de ber om visdom og trøst.

Når dette valget er tatt er klar til å lage Landsbyens rollegalleri. Grip ett nytt ark.

ROLLEGALLERIET

Med skissen av Landsbyen i hende må dere befolke denne. Merk at dere ikke skal lage noen roller enda. Isteden skal dere tenke og dikte opp mulige roller, folk som kan være i Landsbyen, folk med litt tæl i. Personer som vil bli involvert ut over den daglige tilværelsen og dens små problemer. Personer som kunne være kjekke å spille.

Alle vet at Landsbyen bør ha en møller, men han trenger ikke være en del av rollegalleriet. For om han ikke vil forlate mølle sin og trosse en vinterstorm for å hente medisiner til enken Unas to barn, så er han ikke



spennende nok til å havne her. Selv om mølleren er en litt grådig mann, men med et hjerte av gull som ikke nøler med å gi litt ekstra mel til enken Una fordi hun må fø to barn så er han bare bakgrunn.

Det er ikke bakgrunnsfolka dere skal lage her.

Så lag rolleskisser av folk som har mulighet og vilje til å bli involvert i de store dramatiske utfordringene som kommer til å skje så snart dere begynner å spille. Lag skisser med potensial, skisser som gir dere lyst å spille denne rollen.

Ikke bry dere så mye om hvem rollene er og hvordan de passer inn i Landsbyen nå. Ikke gi dem navn heller. Unngå for mange detaljer. Nå holder det å si: Vedhuggeren som er mer i hjemme i skogen enn i huset sitt. Eller Lensherrens sønn, uprøvd, men med hjertet fullt av historier og sagn om heltemot. Smeden, som hengte øksen sin på hyllen for lenge siden. Jenta som ville bli jeger, men ikke fikk lov av sin far.

Korte skisser, ikke bruk mer enn ti til femten ord.

Som før går dere rundt bordet, kom med innspill og bifall til hverandre. Fortsett rundt til dere sitter med et rollegalleri med dobbelt så mange skisser som dere har Fortellere. Om dere ikke har bestemt hvem som skal være krøniker så er dette tiden å gjøre det på. Det er mulig å la denne mantelen gå på rundgang, men spill Landsbyen litt først før dere begynner å leke med strukturene. Dette spillet er tjent med at det er samme hånd som samler trådene.

Med Krønikeren på plass trekker dere så lodd, eller triller terning. Den som vinner velger først fra rollegalleriet. Denne skissen skal bli han eller hennes rolle. Stryk den fra listen. Så er det neste Forteller sin tur. Når alle har hver sin rolleskisse gis resten av rolleskissene til Krønikeren. Disse er nå hennes, på samme måte som dere fir Landsbyskissen til henne.

Det blir hennes oppgave å fylle denne ut i spill og gjøre den levende. Alt dette blir hennes roller.

Resten av dere skal gjøre rolleskissene deres til roller.

ROLLESKISSEN FYLLES UT

DEN neste delen av spillet kan dere gjøre hver for seg, men den blir unektelig kjekkere og bedre om dere er samlet. Da kan dere fortsette med å utveksle ideer og kaste ball med hverandre. På denne måten kan dere også lage naturlige koblinger i mellom rollene, både åpenbare, men også skjulte eller utilsiktede.

Du har rolleskissen, ta så et blankt ark og skriv på toppen av dette: "Historien om " og navnet på rollen din. Navn er ofte en utfordring, så her kan det være en ide å finne noen forslag på internett, skriv ut en liste og la folk velge. Jeg er veldig glad i å bruke navn fra *Elder Scrolls: Skyrim* spillet, som er lette å finne i fan baserte wikier.

Nå har du begynt rollen din sin reise. Det neste du skal gjøre er å se på den rolleskissen du fikk fra Landsbyøkten. Lukk øynene og lek litt med dette konseptet i hodet ditt. Fyll det ut med noen små detaljer. Kok så dette ned til en liten paragraf, på ikke mer enn tyve til tretti ord, og skriv denne under. Begynn gjerne med "Jeg er."

Denne knaggen er viktig. Og den leder til neste bit. Du må nå bestemme ut fra dette om rollen din er uprøvd, erfaren eller en veteran. Disse tre har ikke en militær betydning eller er nødvendigvis en måleenhet for hvor lenge rollen din har levd, men de er snarere en måte å måle hvor mye har rollen din opplevd, og hvor mye av dens livstråd er allerede spunnet opp.


LIVSTRÅDER

- Uprøvd – du har levd et heller sedat liv til nå. Dette betyr ikke at livet ditt har vært uten prøvelser, men ingen av disse har vært noe viktige i det store løp. Den flokete delen av din livstråd begynner nå.
- Erfaren – du har blitt testet. Din livstråd har noen knuter og floker, og du bærer erfaringen og arrene med deg. Du har allerede blitt merket av skjebnen, og det er ikke alltid en bra ting.
- Veteran – du har vært ute mang en vinternatt før. Når du ser tilbake på ditt liv er det ett lappeteppe av eventyr og hendelser. Du hadde håpet at det ville bli litt rolig nå, fordi du mistenker at livstråden din begynner å bli litt tynnslett.

Dette er kun viktig nå når vi fyller ut rolleskissen din, så det holder å notere dette kjapt ved Jeg er paragrafen du nettopp skrev.

Se nå på hvem rollen er. Ut i fra dette skriv så en setning på ikke mer enn ti til femten ord om hva rollen kan. Bruk ordlyden "Jeg kan" til å begynne denne setningen med. Dette er hva rollen din gjør til hverdags. Det yrke eller den tingen den kan uten å måtte tenke så mye på det. Jeg kan klare meg godt i villmarken siden jeg er en jeger, er ett eksempel på hvordan denne setningen kan se ut. Jeg kan lede folk og snakke med fint folk for jeg er adelig er ett annet.

Skriv så "Jeg er god til ..., men jeg er ikke flink til ..." hvor hva du er god og dårlig til er litt mer konkrete handlinger. Jegeren ovenfor kan ha Jeg er god til å spore, men jeg er ikke så flink til å klatre. Imens den adelige kan ha Jeg er god til å kjempe, men jeg er ikke så flink til å snike meg. Hvor hva rollen kan er brede



ting, yrker, så er dette ting som rollen kan gjøre. Hvis rollen er en veteran så er den god til to ting; ” jeg er god til ... og ..., men jeg er ikke flink til ...”.

Under dette skal du så skrive ned tre trekk. Disse er egenskaper, mentale eller fysiske som av og til er gunstige for rollen din. Er rollen din spesielt stor, sterk, rask eller skarpsynt så skriver du det ned her. Dette skal være ett ord.

Nå som du har begynt å danne deg et bilde av hvordan rollen din er, så skal vi begynne å jobbe litt med hvem den er. Da må vi se på to ting, dens drøm og dens driv. Rollens drøm er et langsiktig mål, ja en drøm, noe som den jobber mot eller håper skal skje, men som kanskje er uoppnåelig. Ikke bruk mer enn femten ord på å beskrive dette, og sørg for at dette merkes tydelig som rollens drøm når du skriver dette ned. Dette er for å skille det fra rollens driv, som er noe mer konkret og kortsiktig. Dette er den lille tingen som hele tiden ligger og presser rollen til å handle. Ikke vær for bekymret, begge deler kan forandre seg i spill. Akkurat som med drømmen, så ikke bruk mer enn femten ord. Når begge er beskrevet går du så videre.

Ingen er alene. Alle rollene har noen i landsbyen de bryr seg om. Du skal nå lage to skisser. Den ene er verdifull, men svak eller sårbar. Skulle det være fare på ferde, vil denne personen nok gjøre livet enda mer vanskelig for rollen din. Gi han eller henne et navn og ikke bruk mer enn ti til femten ord. Den andre er en som kan hjelpe, men kan være krevende. Dette er en sterk person som ikke bare gir, men forventer å få tilbake. Hun eller han må få et navn før du går videre. Selv om vi kaller disse to de viktige, så trenger ikke disse to være de eneste viktige i rollens liv, men det er disse to som du skal ha med i historien dens.

Er rollen din en veteran kommer et lite skritt til her, før vi avrunder. Får en av prisene for å leve ett interessant liv er at du får en byrde. En byrde er noe som dukker opp i spill når det har gått tid i verdene uten at noe har skjedd. Når dere begynner på ett nytt eventyr, eller når Krønikerer mener det har gått nok tid, kommer denne inn i spill. Krønikerer vil vite mer om hvordan dere sjekker dette, men du må lage den nå.

En byrde kan være en av disse en gjeld, ed, gamle synder, eller vondt blod. Velg ett, knytt så dette til et av landsbyens nabofolk, utfordring eller sted. Du kan gjerne knytte dette til de to viktige personene i rollens liv. Skriv så en setning om hva dette er. Du trenger ikke si hvorfor. Det er bedre om du lar det komme frem i spill. Igjen ikke bruk mer enn ti til femten ord.

Du må så lage litt plass på dette arket ditt. Skriv så ned Skuld og la det være litt plass etter eller under dette. Skuld er godvilje fra Skjebnene eller De Tre i En, alt etter hvem rollen din ber til. Men det er godvilje fra gudene som kan hjelpe til å snu en situasjon fra tragedie til seier. Er rollen din Uprøvd så har den allerede ett poeng her. Og skulle det, som med en veterans byrde, gå litt tid, så vil rollen få dette poenget tilbake. Dette er helt til rollen når sitt første vendepunkt. Hva dette er og hvordan du bruker skuld ser vi på senere.

Så må du lage litt plass hvor du skriver tilstander og arr. Det er her du skal notere det når rollen din blir sliten, forslått eller skadet. Og når skader forsvinner eller blir leget, skriver du her hvor arret er.

Noter også kjapt litt hva slags utstyr rollen har med seg, alle rollene bor i landsbyen, og det er opp til deg om den er fattig eller rik. Ikke bruk tid og plass på å lage lange og detaljerte lister. Dette er et rollespill, ikke varetelling. Men noter ned ting som du vet rollen alltid eller ofte har med seg, som jegerens favoritt bue, eller den adeliges sverd som har gått i arv i familien. Sånne ting noterer du ned her. Ikke skriv mer enn fem seks ting.

Når alle er ferdig så skal Krønikeren legge frem den følgende listen over bånd rollene i mellom. Den som fikk velge rolleskisse sist velger først fra denne og så går det på rundgang fra denne i motsatt rekkefølge. Når alle er koblet til to andre roller stopper dere. Krønikeren har selvfølgelig lov til å legge til eller fjerne koblinger fra denne listen.

BÅNDENE ROLLENE I MELLOM.

Når du velger ett av disse, si det høyt og pek på den rollens spiller. Noter det så på arket ditt og stryk det fra listen. Ikke begynn å utbroder disse nå. Oppdag hva de betyr når dere spiller. Gjerne over tid.

- ... er min beste venn.
- ... har gjort meg urett og en dag skal jeg ta hevn.
- ... har lovet å betale meg tilbake for noe jeg gjorde.
- ... vet noe om meg som jeg ikke vet selv.
- ... er min helt.
- ... har sviktet meg en gang tidligere.
- ... har hjulpet meg engang jeg virkelig trengte det.
- ... har talt meg midt i mot.
- ... har sett meg på mitt laveste.
- ... stolte jeg på.
- ... hadde jeg en sanndrøm om.
- ... vet ikke at jeg vet.

Når dette er gjort er rolleskissen din ferdig. Det er enda bare en skisse, for det er først når dere begynner å spille at du vil gjøre dette til en rolle og gjøre den levende. Ikke vær redd om den skulle dra i en annen retning enn det du ser for deg nå, det er bare bra, for

da har rollen begynt å få sitt eget liv. Dette arket er verktøyet og skissen din. Ikke mer.

ROLLESKISSEN SKRITT FOR SKRITT

1. Velg din rolleskisse og gi den et navn.
2. Skriv en setning på 20 til 30 ord om hvem rollen er. Begynn med "Jeg er"
3. Velg livstråd, Uprøvd, Erfaren eller Veteran.
4. Skriv hva rollen "Kan".
5. Skriv hva rollen er "God til" og hva den er "Dårlig til".
6. Ut fra dette skriv ned tre Trekk.
7. Lag rollens Drøm og dens Driv.
8. Lag den viktige, men sårbare støtterollen og gi denne et navn.
9. Lag den sterke, men kravstore støtterollen.
10. Er rollen Veteran så lag dens byrde her.
11. Lag plass til Tilstander og Skuld.
12. Er rollen enda Uprøvd gi den ett poeng med skuld.

FORTELLERENE OG DET Å SPILLE DETTE SPILLET.

MED en utfylt rolleskisse i hende skal vi så se litt på hvordan dere skal spille dette spillet. Denne delen handler for det meste om det å være Forteller. Det betyr ikke at det som ikke står her ikke gjelder for Krønikerer. Tvert i mot. Reglene her gjelder for alle. Men siden Krønikerer får sin egen del, skal vi se litt mer nøye på hva fortelleren gjør.

Mantelen dere bærer i dette spillet kalles Forteller fordi det er nettopp dere som driver handlingen i spillet. Rollen er din inngangsportale til dette universet, og det er hvordan du spiller denne som kommer til å forme dette. Ved å la din rolle handle og reagere på det som skjer rundt den, vil du bringe denne til live og fortelle dens historie. Når du spiller med de andre Fortellerne, lar din rolle handle med deres roller, så er du med på å fortelle disse rollenes historie. Akkurat som de er med på å fortelle din. Det er nettopp denne flettingen av historier som gjør rollespill så unikt. Det er ikke en historie, men mange tråder vevet sammen til en. Det er her Krønikerer, kommer inn. Hun skal fordele tid i rampelyset, og med en myk hånd trekke trådene sammen. Og ikke minst gi deg og de andre fortellerne muligheten til å vise hvem rollene deres er ved å legge utfordringer i rollenes vei.

Dette kan høres veldig flytende ut. Dette spillet har noen enkle prosedyrer for å gjøre dette mer håndfast, og ikke minst hjelpe dere å finne ut hvem som kan si hva, om hva.

FORTELLINGENS REGLER

Som nevnt i begynnelsen er rollespill en samtale, en dialog i mellom deg og de andre. Etter hvert som denne samtalen går havner rollen fort i en situasjon hvor vi må være litt mer nøye med hvordan dere skal gå frem. Det er to hovedregler i dette spillet.

Det kun du som har lov til å si hva rollen din føler eller hvordan den reagerer.

Når noe blir sagt, si ja og la handlingen flyte videre eller gjør noe.

Den første regelen bestemmer hvem som kan si hva. Krønikerer og de andre kan gjøre ting med rollen din, men det kun du som kan la den gjøre noe. Dette betyr at Krønikerer kan si at rollen din faller ut i elven, og det er kun du som kan bestemme om den prøver å stoppe fallet, og hva den synes om den personen som dyttet den uti. Det er en liten forskjell her. Men den er vesentlig.

Den andre regelen er den viktigste regelen i hele spillet. I eksempelet ovenfor sier Krønikerer at rollen din blir dyttet ut en elv. Så lenge du ikke sier noe i mot at dette skjer, så skjer det. Det øyeblikket du ikke ønsker at dette skal skje, ja da må rollen din gjøre noe. Det kan være at du sier den prøver å holde balansen på toppen av broen, eller kanskje du er litt sent ute, og sier at den prøver å gripe fatt i noen grener imens den faller. Det kan være at du griper etter den som dyttet deg. Uansett, den eneste måten du kan påvirke eller forandre på det som har blitt sagt er ved at rollen din gjør noe.

Her kommer regel nummer tre og fire inn.

Når du gjør noe, så gjør noe.

Er utfallet i tvil, trill terninger.

Den tredje kan virke veldig innlysende. Allikevel er det en liten vesentlig detalj her. Når rollen gjør noe

så må du si noe om hvordan den gjør det. I eksemplet ovenfor holder det ikke å bare si, jeg prøver å holde balansen. Du må si noe som: ”Jeg slår ut med armene og prøver å gripe fatt i hva som helst for å holde balansen.” Eller når rollen faller, så si at du prøver å ta deg for med hendene og beskytte hodet imens du griper etter grener. Er du ikke klar nok i hva du sier, så er det Krønikerens oppgave å få deg til å svare med ledene spørsmål og å pirke i det du sier til alle skjønner hva som skjer.

Regel fire er der for å legge til litt vilkårlighet. Et lite element av sjanse og spill. Når utfallet av noen en rolle gjør er i tvil, eller om det passer med det som skjer, så kan hvem som helst si at det må trilles terninger. Vi kommer snart til å se i detalj på hvordan dette virker. Det er en enkle liten prosedyre, men det som er viktige å fatte her, er at vi tyr kun til terningene når noe står på spill. Når vi så har gjort dette kommer de to siste grunnreglene inn.

Når terningene har talt, aksepter det og gjør noe annet.

Krønikeren triller aldri terninger.

Det vi gjør med terningen dytter handlingen videre. Gikk det ikke sånn du ønsket eller forventet, vel synd. Det eneste du kan la rollen din gjøre med det er å prøve noe annet. Det er sjeldent dette dukker oppe, men det må sies for det. Ikke heng deg opp i en handling, men se hva som skjer videre isteden. Rull med ballen. Som leder oss til regel seks, som faktisk tar oss helt opp til regel en igjen. Sier Krønikeren at noe skjer, vel da skjer det om rollen din ikke gjør noe for å hindre eller unnvike det.

Så lenge Krønikeren ikke prøver å overstyre hva rollen din føler eller hvordan den reagerer, så vet du hva du skal gjøre. Det å tie er å samtykke i dette spillet.

NÅR TERNINGENE TRILLES

Dere skal bruke terninger når noe står på spill eller rollene er i en krise. Når utfallet ikke er sikkert og det er spennende å se hva som skjer. Når du virkelig bryr deg om utfallet av din rolles handling, når historien kan gå til høyre eller venstre, da skal dere bruke terninger til å finne ut hva som skjer så.

Det er en liten prosedyre dere skal følge her.

Først må dere finne ut om det som skjer er viktig nok til at dere tyr til terninger, det holder at en synes det. Her er innspill fra Krønikeren og den Fortelleren som spiller rollen viktigst, men dette betyr jo ikke at dere andre ikke kan si hva dere mener. Dere kjenner fort om det er en viktig nok situasjon.

Det neste skrittet er at rollen din gjør noe. Du må si klart og tydelig hva den gjør og gjerne hva den ønsker å oppnå. Hvis det er noe uklarhet så må de andre be om at du forklarer litt bedre. Gjerne med noen ledende spørsmål. Å stille disse ledende spørsmålene er en av Krønikerens hovedoppgaver.

Fra dette får vi vite om dette er noe rollen din kan, er god til eller om den er dårlig til det. Her må du også si om du vil at rollen skal bruke ett trekk og forklare hvordan dette spiller inn, ofte er det nok å si noe som:” ... og fordi jeg er ... så ...”

Basert på dette vet du så hvor mange terninger du skal plukke opp i hånden, vi kaller dette en Håndfull. Trill så denne. Så skal du ta to terninger fra håndfullen, sett disse til side og si at det er For. Så skal du ta to andre og disse teller som Men. Resten av terningene legger du vekk før du legger de to terningene sammen, både For og Men.

For er det rollen prøver å gjøre, her avgjøres det om den klarte det den prøvde på. Men er

at noe uforutsett skjer. Dette kan være alt i fra rollen mister noe til den får et banesår. Krønikerer bestemmer dette etter du har delt ut verdiene. Den eneste gangen hun må advare deg er om rollens liv er i fare og at Men kan drepe den.

Har du fått mer enn syv så er det en god ting. Mer enn syv For betyr rollen fikk det til, og mer enn syv Men betyr at det ikke skjedde noe uforutsett.

Krønikerer forteller videre ut i fra dette og dere går videre til neste utfordring. Som gjerne kan komme rett fra denne her.

SKRITT FOR SKRITT MED TERNINGER.

1. Er dette viktig nok?
2. Hva gjør rollen din, og gjerne hvorfor?
3. Kan den dette, er den god til det, eller dårlig?
4. Har den noen trekk som gjør dette lettere?
5. Ta en riktig Håndfull terninger og trill den.
6. Legg to terninger For og to terninger til Men.
7. Mer enn syv er bra for rollen. For skjer og Men skjer ikke.
8. Krønikerer tolker og forteller.

HVOR MANGE TERNINGER

Hvor mange terninger du har i Håndfullen din er i hovedsak avhengi av hvor flink rollen din er til det den gjør.

- Er rollen god til ... så triller du fem terninger.
- Kan rollen dette ... så triller du fire terninger.
- Faller dette utenfor hva den kan ... så triller du tre terninger.
- Er den dårlig til ... så triller du tre terninger, men Krønikerer velger en terning og setter den For eller Men.

Hvis rollen bruker ett trekk så kan legge en ekstra terning i håndfullen. Merk at du kan kun bruke ett trekk om gangen, og når ett trekk er brukt så er ikke det tilgjengelig før rollen har fått trukket pusten igjen.

Du kan bruke Skuld. Skuld er som nevnt tidligere den interessen gudene har i din rolle. Du må si at du bruker skuld når du forklarer hva rollen gjør, og du må legge inn små detaljer som gjør dette litt magisk. Kanskje rollen gløder litt, lyset blir litt skarpere, en liten vind blåser. Det er ikke tvil for dem rundt at her skjer det noe utenom det vanlige. Du bestemmer også selv hvor mye skuld du skal bruke. For hvert poeng med skuld du gir fra deg, ta en ekstra terning og legg inn i håndfullen.

Hvilke tilstand rollen er i spiller også inn.

- Er rollen forslått så kan du ikke bruke trekk.
- Er rollen skadet så triller du en terning mindre, og du kan ikke bruke trekk.

Utstyr kan spille inn om alle er enig at det gir en klar fordel. Men for det meste er utstyr det som lar deg gjøre ting. Du kan ikke skyte en hjort uten pil og bue, du kan ikke bygge en hytte uten verktøy og lignende. Skulle rollen få tak i forhekset utstyr kan dette hjelpe, men det vet Krønikerer mer om.

TILSTANDER, SKULD OG VEKST

DET kan være risikabelt å få oppmerksomhet fra gudene. Men det er nå rollenes lodd, eller deres Skuld, skjebne. Og jo mer den påvirker deres handlinger, jo mer vil de vokse i evner og kanskje som personer. Denne delen ser litt på hvordan disse tingene virker i Landsbyen.

TILSTANDER

Som en konsekvens av ting rollen din gjør, eller som blir gjort med den, så kan rollen ha forskjellige tilstander. Disse er kommer ofte som et Men etter rollen din har gjort noe. Hva de innebærer skal vi se på her.

Den første tilstanden, som du ikke trenger å notere noe steds er Andpusten. Dette er når du bruker Trekk og ting du kan. Hver gang du bruker ett av disse bør du sette et lite merke ved det. Denne er så brukt til rollen får hentet seg inn, eller fått igjen pusten som det heter i dette spillet. Det trenger ikke være mer enn en liten pust i bakken, en dusj med kaldt vann i ansiktet før den atter hopper ut i kampens hete, men du må gjøre noe for det. Krønikeren kan også si at du har fått pusten igjen når det passer seg. Så snart det har godt litt tid og det er troverdig at rollen har fått hentet seg inn, ja da fjerner du disse merkene. Krønikeren kan si at det ikke er greit, men som oftest trenger hun ikke det.

Neste tilstand er Sliten. Denne noterer du. Denne får du som oftest som en konsekvens av handlinger som har gått over tid eller som har vært voldsomt slitsomme. Er rollen sliten kan den ikke få tatt en pust i bakken. Den er trøtt til benet og det hjelper ikke bare med en liten hvil. For å få pusten tilbake må rollen spise eller hvile skikkelig. Dette kan være vanskelig er rollene i en krise, og det kan hende dere må velge

imellom la ting bli verre eller å presse på uten å få hvilt ut. Men det er jo sånn det blir spennende historier av. Krønikeren er den som sier når dere har fått hvilt dere.

Å være merket av gudene er ikke alltid like trygt. En konsekvens av dette er at rollen kan få juling eller bli utsatt for andre ulykker. Dette er et Men som ofte kommer som en konsekvens av at rollen eller noen rundt den har tydd til vold, men den kan også komme fra fall ned skråninger, å bli svøpt ned en stri elv eller prøve å temme en vill hest. En rolle som er forslått har vondt i kropp og sjel, men er ikke noe farlig skadet. Den har fått mindre kutt, skraper og store blåmerker, men ingenting som ikke går vekk med litt pleie og hvile. Etter en god natt søvn så er effektene, om ikke merkene vekke. Den mest merkbare effekten er at rollen ikke lengre kan ty til sine Trekk når den gjør noe. Krønikeren sier når effekten er vekke, og merkene på kroppen er vekke etter noen dager eller en uke og to.

“Krønikeren kan også si at du har fått pusten igjen når det passer seg. Så snart det har godt litt tid og det er troverdig at rollen har fått hentet seg inn”

Å bli skadet er ikke en bra. En rolle som blir skadet har fått dype kutt, hjernerystelse og brukkne ben. En skade gir deg en mindre terning på alt rollen gjør og gjør den ute av stand til å ty til trekk. I tillegg til dette så kan den ikke gjøre ting som vil belaste skaden. Her må dere la troverdigheten til historien og krønikerens rettferdighets sans styre. Har rollen brukket et ben, så kan den ikke løpe. En rolle med et dypt kutt i magen vil ha problemer med å gjøre noe som helst, og en med hjernerystelse kan ha blitt bevisstløs eller lide av svimmelhet. Når Krønikeren beskriver hvordan rollen blir skadet, noter hvor og hvordan sår det er under tilstander.

Du kan bruke ett poeng Skuld til å gjøre noe som rollen ikke burde kunne, men du åpner

da for at skaden kan bli verre, eller at rollen dør. Hvis denne prisen er for høy så bør den komme seg unna og kjempe en annen dag.

Skader tar tid for å gro. Det kan fort gå en måned eller mer. Alt avhenger om rollen får pleie eller ei, om den har tid til å hvile og hvor bra den har det imens den kommer seg. Her må dere la hva som er troverdig spille inn. En rolle som har fått pleie kan etter kort tid handle som om den var Forslått, men det er fort gjort å åpne sårene igjen. Da kommer den fulle effekten av skaden tilbake, og det kan ta lengre tid å gro. Når såret en gang er grodd, stryk det fra arket ditt og skriv hvor rollen har ett arr.

Uansett hvor mange skader rollen får, eller hvor mange ganger den blir forslått, så er den kun Skadet og Forslått. Du legger ikke sammen effektene av disse tilstandene, og flere av dem kan ikke legges oppå hverandre. Det eneste som legges sammen er hva rollen ikke troverdig kan gjøre.

SKULD OG VEKST

Rollene har blitt merket av gudene. Deres livstråder funkler litt ekstra i livets teppe og dette er både en bra og en dårlig ting. Det bra med det er at de har litt ekstra å gå på, det andre er at de kommer til å leve spennende og travle liv. For å merke og spore dette bruker dette spillet Skuld.

Skuld er skjebne. Små knuter og floker som kan dytte ting i din rolles favør. Når du bruker skuld må du forklare hvordan verden blir litt påvirket av denne direkte påvirkningen av verdensteppet. Du legger så en ekstra terning til Håndfullen din for hvert poeng med Skuld du bruker.

Skuld får du ved å la rollen søke sin Drøm og sitt Driv. Når du bringer rollens Drøm eller Driv inn i en scene i spill hvor det passer

eller gir det hele ett nytt eller annerledes lys, så får du ett poeng med Skuld som du kan notere på arket ditt. Hvis rollen handler i tråd med disse eller for å forfølge disse og denne handlingen setter rollens eller noen den bryr seg om sine liv i fare, da får du tre Skuld. Si tydelig hva du gjør, for det er ikke sikkert de andre spillerne skjønner hva du driver med. Si det gjerne som en liten intern monolog som de andre Fortellerne nå får del i. Krønikerer eller de andre Fortellerne må bifalle at det er en troverdig kobling imellom det som skjer og drømmen, men er de ikke enige så må de stille et ledende spørsmål for å klargjøre det de stusser på.

Det er en siste måte å få skuld på. Når rollen din gjør noe farlig som den ikke er god på får du også ett Skuld.


Skuld gir deg altså muligheten til å la rollen lykkes når den egentlig ikke skulle. Sånn er det å ha en funklende livstråd. Men Skuld har en annen funksjon også. Hver gang du bruker skuld merk dette på baksiden av skissearket eller på ett nytt ark. Når du har brukt fem Skuld noter en kjapp setning her, ti til femten

“Rollen din får skuld ved å følge sin Drøm og sitt Driv, spesielt når dette er farlig eller vanskelig.”

ord, om hva den siste, eller mest dramatiske, handlingen rollen gjorde. På denne måten bygger du rollens saga. Du skal også notere ned en sånn setning, eller vers som de kalles, om rollen din forandre sin drøm eller sitt driv. Dette bør gjøres i en dramatisk situasjon eller i en stille personlig scene. Det bør også kun skje som en konsekvens av noe som har skjedd i spillet. Du noterer da i verset at rollen forandret sine mål og hva det nye er.

Når du har skrevet fem vers har du ett kapittel.

Når du har skrevet det første kapittelet, gi det en tittel, som du noterer over versene. Du kan nå gi rollen ett nytt trekk basert på hva den opplevde i det kapittelet. En rolle som har tre kapitler kan gjøre to av trekkene sine om til en ting til den er God til. Den kan også forandre hva den er dårlig til om den har brukt skuld til å få dette til i to vers. Den må da finne en ny ting den er dårlig til, kanskje ut i fra hva den har opplevd i spill. For rollen må alltid ha en ting den er dårlig til.



Var rollen din Uprøvd er den ikke dette lengre etter du har skrevet dens første kapittel. Den får ikke lengre det ekstra poenget med skuld.

Dette er det du trenger for å bære mantelen Forteller. Resten av denne teksten inneholder tips, råd og verktøy til Krønikerer. Men du kan selvfølgelig lese videre, om du vet hvordan denne tenker kan du lettere spille ball med denne.

KRØNIKERENS MANTEL

HELDIGE deg som får ta på deg denne mantelen. Du har andre oppgaver enn de andre, og du spiller ikke bare en rolle, men en hel verden. Du skal gi liv til Landsbyen og sammen med Fortellerne bygge en historie. Se på deg selv som den som skal veve alle de elementene i spillet sammen, men ikke som den som skal styre hvordan spillet skal gå. Dette kan virke litt svevende og overveldende. Derfor har du tre regler som du skal forholde deg til.

DE STORE TRE

Disse reglene er dine leveregler som Krøniker i Landsbyen. Absorber disse og spill etter dem. Sett ditt eget preg på dem, og la disse styre deg når du bruker resten av verktøyene du får nedenfor. Ikke gå deg vill i ordlyden, men finn essensen som passer deg. Det eneste du må gjøre er å være konsekvent i bruken av dem.

- Du er rollenes største tilhenger.
 - bry deg om rollene og hvordan et går med dem. Gled deg til å se dem vokse, men også til å slite. Det er dem dette spillet handler om. Alt annet finnes bare for å fortelle deres historier.
- Gjør rollenes liv utfordrende og spennende.
 - du skal presse rollene. La dem vise seg frem i motgang og oppover bakker. Det er kun når de har jobbet for det at deres suksess smaker søtt. Og jo hardere de må jobbe, jo mer spennende er det for dere alle sammen, og jo søtere smaker seieren deres.

- Spill for å finne ut hva som skjer.
 - du har ingen kontroll over hva som skal skje. Dette er rollenes historie, og du bestemmer ikke over dem. Konsentrer deg derfor om å utfordre dem, om å lage spennende situasjoner og engasjerende biroller. Så lenge du gjør dette så vil noe skje, nyt at det er uforutsigbart.

Rustet med disse kan du så gå løs på disse prinsippene. Kombiner disse med reglene ovenfor og bruk disse aktivt når dere spiller.

DE DYPE SKOGERS LEVEREGLER

Akkurat som med de tre reglene, så må du gjøre deg opp en mening om hva disse betyr for deg. Disse levereglene er ikke skrevet i stein, men er der for å hjelpe deg å forme en givende og spennende spilleøkt for alle. Det står litt om hva de betyr, men det er ikke før du gjør til dine egne at spillet deres vil få et liv av seg selv.

- Gjør de dype skogene levende og mystiske.
 - jobb for å skape en magisk, mystisk og ikke minst troverdig verden for rollene. Pust liv i den med små detaljer og ubesvarte spørsmål. Alt trenger ikke ha en forklaring, bare gi det en grunn. Og om du ikke har den klar så let etter den imens dere spiller. Det er gamle urkrefter i Skogen. La den påvirke ting på skjult og magisk vis.

- Alle andre roller er ikke viktige.
 - Landsbyen handler om Fortellernes roller. De andre rollene er bare der for å gjøre verden levende og for å presse eller støtte rollene. Heltene våre trenger noen å måle seg med, noen å redde og noen å krangle med. Men i det store og hele er de ikke viktige. Deres livstråder kan klippes fort når det passer deg, la rollene håndtere etterspillet.
- Alle har et navn.
 - Selv om de ikke er viktige, så må du gjøre alle biroller levende. Om det er Svartalf prinsen som har forbannet Landsbyen, eller stallgutten på vertshuset. Gi dem en mål og mening. Om det er som motstand eller for å skape stemning. Ikke lag pappfigurer. Ett navn hjelper mye. Knytt dem til noen andre og spill fra der.
- Verdensteppet er større enn du kan se.
 - Skjebne og at alt henger sammen er viktig i Landsbyen. Du vet kanskje ikke hvordan alle brikkene henger sammen, men spill som om de gjør det, og la alt få en grunn etter hvert. Du vil se at fortellerne dine er flinke å se sammenhenger du ikke gjør.
- Gudene følger med.
 - Rollene har blitt merket. Dette gjør at Gudene leker med livstråden deres. Ikke nøl med å la tilfeldigheter gjøre ting vanskeligere eller farligere. Det er helt greit at rollene havner i problemer på grunn av tilfeldigheter, men la dem aldri komme seg ut av dem på grunn av tilfeldigheter.
- Snakk direkte til rollene.
 - Ikke snakk til Fortellerne. Snakk til rollene direkte. Si "hva gjør du?" ikke spør hva rollen deres gjør. Hjelp fortellerne å se verden igjennom rollenes øyne. Snakk til hver spiller, prøv å legge til en sans hver gang du sier eller beskriver noe til dem.
- Still ledende spørsmål og bygg på svarene.
 - Når rollene gjør noe kan du forme hva som skjer eller utdype det ved å stille ledende spørsmål. Ikke begrens deg til svarene du tror du får, men rull med svaret de gir deg. Spesielt når det ikke var noe du ventet. Ikke slutt å spørre før du er helt klar over hva de vil.
- Si at noe skjer, men avled dem.
 - Når du sier noe så skjer det, men ikke la dette alltid være fokus i hva du sier. Istedenfor å si at tussene tenner på låven og stjeler dyr med seg inn i skogen, si at i lyset av den brennende låven ser de tusser bære dyr vekk i natten. Ikke la dem vite hva som skjer som er viktigst.
- Si at noe skjer, men ikke si hvorfor.
 - Ikke la Fortellerne alltid få vite hvorfor noe skjer. Det må de jobbe for å finne ut av. Kanskje det skjer eller skjedde ett annet sted og alt rollene får se er etterspillet. La dem føle

at de er del av en større verden hvor ting skjer utenfor deres kontroll også.

- Gi dem det de jobber for, men aldri gratis.
 - Det er viktig at rollene av og til når målene sine. Men før de kommer så langt, la dem jobbe for det, og når de har nådd dem legg ved et lite men På denne måten lukker du ingen dører videre skulle dere ønske å ta opp denne tråden og du er sikker på at det er mer å Fortelle i denne historien. Du vet kanskje ikke helt hva, men gudene er tøffe lekekamerater.
- La verden leve for seg selv.
 - Selv om spillet dreier seg om rollene og Landsbyen så ikke glem å la det skje ting utenom rollenes innflytelse. La konger gifte seg, eller dø. La kriger bryte ut, eller handelsruter blomster og visne. Dette er med på å gjøre de dype skogene levende.

De Store Tre og Skogens Leveregler er de viktigste verktøyene du har. Bruk disse aktivt sammen med spillet seks regler og du er vel rustet for å spille videre. Neste del handler om hvordan du kan presse rollene og Fortellerne når du spiller.

Å LA TING SKJE OG NÅR KRØNIKEREN GJØR NOE.

INGENTING skjer før du sier det skjer. Hvis Fortellerne sier at rollene deres gjør noe så vil verden reagere på det. Og gjør rollene ikke noe så vil verden gjøre noe til de reagerer. Her er en noen av de tingene du kan gjøre med rollene. Husk prinsippene ovenfor og klem til. Hvis rollene ikke vil noe skal skje må de gjøre noe, og det er sann du får en historie.

“Du er rollenes største tilhenger.”

Gjør rollenes liv utfordrende og spennende.

Spill for å finne ut hva som skjer”

- Gjør livet vanskelig for noen. En rolle eller noen den bryr seg om.
- Skill rollene fra hverandre. Gjerne når det er viktig at de holder sammen.
- Gi dem en åpning eller en mulighet. Du kan gjerne la dem måtte betale en pris for dette.
- Si hva som kan skje og spør dem hva de vil gjøre.
- Sett rollene i fare eller skad dem. De dype skogene er farlige, la ting fort bli verre ved at noe uforutsett skjer.
- La rollene ta skade når de gjør skade. Tyr rollene til vold eller havner i kamp, så kan de fort måtte betale.
- La dem se farer komme. Ting skjer eller kommer til å skje, hva gjør de nå.
- La dem vite om farer som har skjedd andre steder. Verden er stor, de kan ikke være overalt.
- Ta vekk tingene deres. Enten la dem forsvinne eller gjør sann at de kan få dem igjen.
- Ta vekk vennene deres og de rollene bryr seg om. Ikke drep alle de bryr seg om, men involver dem.

- La de som betyr noe ble blandet inn. De trenger ikke være i fare, men la dem være i veien.
- Forheks dem. La de Dype Skoger eller De Andre trollbinde dem.
- Et uforutsett møte. Rollene er ikke alene, deres vei krysser noen andres. Venner eller fiender.
- Driv dem på villspor. De dype skoger er en farlig plass å reise utenfor allfarvei. La rollene gå seg vill.
- Jag dem. Det er store og skumle ting i mørket mellom trærne. Urgamle ting liker ikke bli forstyrret.

Alle disse tingene og flere som du sikkert kommer på kan du gjøre med rollene så lenge du følger Skogens leveregler. Med prinsippene ovenfor og de tre store så vil dette drive rollene til å handle. Og etter som de handler kan du bare la snøballen rulle videre. Bli de drevet på villspor, la dem så bli forhekset, la dem ta skde og så la noe jage dem. Gi dem så en mulighet til å søke ly, men la det ha en pris.

Her handler det om timing. Har du båret mantelen som spilleleder eller hva nå enn det ble kalt så har du nok allerede litt av dette. Pass på at det ikke blir for heseblesende, som en dårlig actionfilm. Lek med timing og press, la dem finne ro, så bombarder dem en stund, slipp litt opp og så åpner du demningen igjen. Du vil finne din egen rytme ganske fort.

Det verste som kan skje er at handlingen stopper opp. Da er det bare ta prinsippene og noe fra listen ovenfor og så bærer det av gårde igjen.

Alt dette leder til at rollene gjør noe, og da gjerne noe som dere synes er spennende. Da bør dere tak i terningene og la dem hjelpe dere å fortelle videre. Under her ser vi litt på Krønikerens rolle da.

Å FORTELLE MED TERNINGER OG TILFELDIGHET.

DET skal ikke sies mye om når dere skal bruke terninger og når dere skal la være. La det holde med å si at når det er spennende og dere er delt om hvilken retning spillet skal gå så er det greit å slippe litt tilfeldighet inn i historien. Det skal sis at mindre bedre enn ofte. Til syvende og sist er dette en intuitiv ting og hva som passer best for dere vet dere best. Men som krøniker så er det viktig å vite at terningene lar deg ofte ramme rollene hardt der det er vondt uten at du trenger å be om lov først.

For at dette skal virke må du følge disse reglene.

“Rollen kan ikke dø i et Men om Krønikerens ikke på forhånd, før terningene er kastet, har sagt at dette kan skje.”

DU MÅ LA TERNINGENE TALE.

Setter en Forteller to terninger For og totalen av disse viser syv eller mer så har rollen klart det den prøvde å gjøre. Du har ikke lov til å vri dette til sånn at rollen ikke egentlig greide det den ville.

Noe skjer uansett. Husker du fortelling regelen skal du gjøre noe så gjør noe. Den betyr at rollen har begynt å handle før dere triller terningene. Den har begynt å gjøre noe, så når den ikke klarer det så åpner dette for at noe skjer. Dette er det din jobb å fortelle. Du kan godt plukke fra listen ovenfor som en konsekvens. Ofte er konsekvensen veldig åpenbar, men dette er hvorfor du bør vite hva rollen vil med det den gjør. For da kan du treffe riktig.

Mislykket For er ikke et Men. Når en rolle ikke klarte det den prøvde på så er dette straff nok i seg selv. Ikke fall for fristelsen å øse

på med ulykke. Fortelleren bryr seg allerede så mye om det som skjer at dere skal trille terninger. Ikke straff det å gjøre noe med å legge enda mer på. Dette er hvorfor du har Men.

MEN ...

Rollen gjør noe og det dukker opp ett Men. Dette er en gylden mulighet for deg å følge en av de tre store: Gjør rollenes liv utfordrende og spennende. Men handler om konsekvenser. Det handler også om å dytte handlingen videre. Ovenfor ble det nevnt å la snøballen rulle videre. Men er når du legger litt mer snø på denne sånn at den blir større og ruller litt fortere.

Det er noen viktige ting å vite om Men. Disse reglene er like viktige som reglene om For.

MEN IKKE FRITT FREM

Dette spillet har ikke noe detaljert skade system. Det finnes ingen måleenhet for hva som skal til for en rolle eller en skapning skal dø. Roller kan derfor kun dø som en konsekvens av deres handlinger. Når du forteller et Men, så trenger du ikke si hva dette er før etter terningene er kastet og fordelt. Det eneste unntaket er om rollen kan dø som en konsekvens av handlingen.

Rollen kan ikke dø i et Men, om Krønikeren ikke på forhånd, før terningene er kastet, har sagt at dette kan skje.

Den andre regelen er at et Men kan aldri mot si et For. Et Men er en tilleggs ting som gir utfallet en vri, det er ikke ett ekstra hinder.

Å BRUKE MEN

Det sagt så er Men et av Krønikerens beste verktøy. Enkleste bruken er å si at hver gang du skal komme med ett Men se på listen over ting du kan gjøre med rollene og bruk noe derfra. Du kommer langt med bare dette. For å hjelpe deg litt på vei, skal vi se på noen konkrete situasjoner og hvilke Men som passer fint inn der.

STRID OG KAMP PÅ LIV OG DØD

Dette er noe som skjer. Konflikt er en av årsakene og arven som fulgte med menneskets arv. Og nå med De Andre tilbake er det gode odds for at rollene på ett eller annet punkt må kjempe for sine liv eller for å redde landsbyen.

Det er viktig å huske regelen om at rollens død, men selv om du ikke har brakt den inn i spill, så er ofte det å Skade rollen, eller noen andre nok. Du kan også la rollen gjør for mye skade, miste eller ødelegge utstyr. Bli sliten, forslått, forhekset, eller gi dem et tøft valg. Ikke lås deg til skade og død som de eneste utfall. Det er mange muligheter i de Dype skoger.

En tommelfinger regel er at om kampen er på liv og død, så vil en rolle i rustning bli forslått ikke skadet på et Men. Akkurat som en som ikke bærer rustning fort kan bli skadet eller verre for mindre ting.

Kanskje helten vinner over det gamle trollet, men det faller i elven og nøkkelen det bar forsvinner ned i dypet. Eller hva om det faller over han og fanger han under seg. Eller i basketaket velter en oljelampe og låven begynner å brenne.

Tenk hele tiden på å dytte snøballen videre.

REISE IGJENNOM VILLMARK OG PÅ GAMLE STIER

Reise kan i seg selv være et spennende nok tema for en historie. Oftest så holder det å kutte rett til rollene er fremme. Av og til kan du gjøre spennende ting med dette. Kanskje rollene prøver å nå frem før noe skjer, eller de prøver å finne et sted dypt i skogen.

Et reise Men kan innebære noe av skogens farer, kanskje de blir slitne, mister maten sin, går seg vil eller blir forhekset. Kanskje de finner eller møter noe som gjør ting vanskeligere eller gir dem helt andre valg. De kan miste ting eller bli skadet. Igjen se på hva du kan tilføre av utfordringer og spenning.

Å FERDES I SKOG OG MARK

Dette er litt forskjellig fra å reise. Vi ser her kjapt på hva kan skje når rollene klatrer i trær eller fjell, krysser elver og jakter. En ting er om de klarer de prøver på. Noe annet er hva som kan skje i tillegg. Alle fysiske handlinger kan ende med at rollen blir skadet, mister noe, går seg vill, blir forhekset eller blir slitne. Kanskje klatreturen ned gikk så fort og uvørent at de ble forslåtte. De kom seg kanskje over elven, men treet de balanserte på knakk og ramlet i elven og de må finne en ny vei tilbake.

Jakt kan ende i konflikt over bytte, eller at de finner mer enn de regnet med. Det viktige her er igjen å se hvordan du kan tilføre snøballen noe. Dytt den videre, få rollene til å handle, og gjør skogen magisk og mystisk.

Det å snike seg bør også nevnes her. Spørsmålet her er ikke om de klarte det, det får vi svar på av For. Det er heller hva mer kan gå galt. Kanskje bruker de så lang tid at det blir lyst, eller så kommer de frem, men veien tilbake er sperret av vaktene som kom nå. Hva om de kan klarte det, men nå holder de på å bli oppdaget av en uskyldig gjetergutt.

Ri prinsippene og de Store Tre hardt og du skal se at mulighetene er mange.

Noe av sjarmen med rollespill er at vi vet ikke hva som kan skje. Disse tre typiske situasjonene ovenfor er nettopp sann som kan skje i Landsbyen. Men de er ikke de eneste. Bruk disse som inspirasjon og du vil klare å rulle en heftig snøball mot rollene hele tiden.

NÅR EVENTYRLYSTEN KALLER

SOM krøniker så er en av dine hovedoppgaver å utfordre rollene. Dette gjør du ved å lage spennende situasjoner. Gjerne ved å starte det hele med ett eller to problemer som truer Landsbyen som spillerne må løse.

STARTEN TIL NOE STORT

Det første du må merke deg er at i Landsbyen så har du god tid. Det kan godt gå måneder eller år imellom hvert eventyr rollene har. Bruk de fire årstidene aktivt. Hvis sist det var vår sist dere spilte, så kanskje det passer seg at det er vinter nå. Eller hvis noe skjedde sist som hintet om at noe kom til å skje ved sommersolverv, ja sett da denne fortellingen til sommeren.

Begynn med å se på Landsbyskissen. Her finner du hva alle har sagt de vil at historien skal handle om. Velg så en utfordring, et folk eller et problem. Bestem deg for at dette er kjernen.

Tenk deg så at noen fra utsiden vil noe med denne kjernen. Velg blant mulige Folk og velg ett.

Denne personen gir du et navn og en kort setning på ti, femten ord som skisserer han. Skriv så to stikkord som beskriver denne personen. Disse bør du bruke når du gjør denne levende.

Hva vil denne med historiens kjerne? Skriv dette ned med en setning.

Bruk så to korte setninger på å utvide skissen. Dette er denne birollens kjerne, og du vil bruke dette når spiller denne videre.

Finn så en person i Landsbyen. Ta gjerne en av rollenes viktige personer.

Noter dens navn og skisse eller lage en egen om det trengs. Igjen kom med to stikkord.

Hvordan er denne blandet inn i historiens kjerne og hva vil den med dette. Pass på at dette ikke er forenelig med hva den fra utsiden vil.

Utvid dette og skriv denne birollens kjerne.

Du har nå to personer som begge vil noe med et av Landsbyens store problem. En av dem gjør så noe som tvinger den andre til å handle. Dette trenger ikke være noe stort, men det er nok til å forrykke balansen. Ting har begynt å skje.

“Du har også lov til å hoppe lenge i tid når dere spiller. Dette spillet er tjent med et rolig tempo, hvor tiden flyter som en bred elv, ikke som et frådende stryk.”

Tenk litt på hva dette er, også blander du rollene inn. Bruk de Store Tre, Skogens Leveregler og hva du kan gjøre. Det viktigste er at du lager en situasjon hvor rollene må handle. Spark situasjonen i gang med dette. Ikke la det være noen enkel løsning. Se så hvor snøballen ruller.

Nå lager dette en enkel situasjon. Den er ikke videre komplisert. Du kan gjøre det hele verre ved å finne en til kjerne, sette opp to personer i konflikt over denne og la denne starte etterpå eller samtidig med den andre. Du kan gjerne knytte dem sammen, eller la dem skje hver for seg. Du kan også lage en femte person som er blandet inn i begge. Og la rollene og deres viktige personer bli dratt inn.

Har noen av rollene Byrder så tenk på dem. Når du starter ett nytt eventyr så er noe av det første dere skal gjøre er å la denne rolle få bære sin byrde. Dere skal bruke terninger til dette, og Fortelleren får kun trille fire. For vil si om Byrden blandes inn i det som skjer. Bærer rollen sin Byrde så spiller ikke denne inn, klarer den ikke dette ja da må dette også hankses med. Dette kastets men bør unasett ha noe med situasjonen å gjøre.

FRA SKISSER TIL BIOLLER

En birolle kan være alt fra stallgutten ved vertshuset til Trollkongen som vil utslette alle mennesker. Hvor mye detaljer og arbeid du legger ned i dem avhenger av hvor viktige de blir for historien.

Den enkleste skissen er et navn og to tre stikkord. En litt mer utvidet versjon av dette en kort setning og ett navn.

Det øyeblikket birollene begynner å bli involvert i situasjoner så trenger du å vite hva Hvor mye detaljer og arbeid du legger ned i dem avhenger av hvor viktige de blir for historien. de vil. Noter dette under som birollens vilje. Av alle lystene til birollene så er det denne viljen her som drar dem inn i situasjonen, og det er derfor alt som betyr noe nå. Grip fatt i denne og spill dem fra her.

Blir de enda viktigere utvid skissen til en kjerne. Dette er to setninger som beskriver hvem og hva birollen er. Dette er kjernen av den som person. Dette er rammeverket du spiller denne etter.

Om birollen ikke skal gjøre noe direkte i konflikt med rollene trenger du ikke mer.

Det øyeblikket birollen skal gjøre noe må du gi den en liten merkelapp til.

SKISSEN OG REGLENE

En birolle faller inn i en av tre grupper. De er enten folk, navngitte eller utvalgte.

Folk har lite å stille opp med. De kan være mesterlige sverdmenn, kjemper og lignende, men de er ikke viktige. Det er meningen at rollene skal kunne enkelt overvinne dem. Vil rollene gjøre noe mot dem så la dem gjøre det og fortell med terningene. Som alle andre handlinger kan dette få konsekvenser.

Navngitte er biroller med litt mer viktighet. De er bare ikke å sable ned i støvet. De vil gi rollene en kamp. Gi dem ett trekk. Hvis en rolle er i konflikt med en navngitt kan den bruke dette trekket til å snu et For til ett bom. Dette betyr at den navngitte vinner og rollen må prøve noe annet. Når ett trekk er brukt er det brukt. Kun over lang tid hvor den ikke er med i spill kan birollen få dette tilbake.

“Hvor mye detaljer og arbeid du legger ned i en biroller avhenger av hvor viktige de blir for historien. Blir de viktige underveis er det bare å bygge på dem”

Utvalgte er personer som har kraftige livstråder. Disse har også mellom to og fem trekk. På samme måte som en navngitt rolle kan disse bruke dette til snu et For til et Bom. De kan derimot få disse trekkene tilbake om de hviler seg en stund. Ett trekk kan fjernes om rollen har dette som mål og det den gjør kan få dette til. Da kan ikke den utvalgte gjøre noe mot. Kun ved å gå sammen, eller å bruke kløkt kan disse birollene nedkjempes eller overvinnes.

MAGISKE SKAPNINGER OG FARLIGE DYR

Som med andre biroller så er disse avhengig av hvor viktige de er for det som dere forteller. Det holder med et navn og noen stikk ord for sånne som bare dukker opp, til full kjerne og vilje.

Det som skiller skapninger og biroller er at biroller er tenkende vesener. Du kan kanskje snakke med dem, om du ikke kan forstå dem. De legger planer og har følelser. En skapning er drevet av impulser og instinkter. Den har en del basis reaksjoner og det er disse du skriver ned når du lager dets vilje. For å skille imellom disse to kan det være smart å kalle dem instinkter.

Et troll som birolles vilje kan være å vinne tilbake retten til å bo under broen ved fossen. Imens et troll som en skapning vil heller ha

instinktene beskytte hjem, drive vekk, kreve toll.

Merk at selv om en skapning ikke har en vilje, så kan dens instinkt komme i konflikt med andre roller. På helt samme måten.

En skapning skiller seg litt fra en birolle i hvordan den ter seg når det fortelles med terninger.

SKAPNINGER OG REGLER

En skapning får en av tre merkelapper. Den er enten normal, stor eller mektig.

Er den normal er det ingen regler utenom det vanlig i en konflikt med denne. Akkurat som med folk birollene. Merk at det kan ofte være mange av disse, så rollene kan få slite for det.

Store skapninger er ikke vanlige. De er enten større, eldre, sludere eller bare rett og slette vanskeligere å drepe. De har ett trekk, og dette trekket må fjernes eller omgås via handling. Før dette tas kan ikke rollene vinne i en konflikt hvor dette teller inn mot denne skapningen.

Mektige skapninger har akkurat som med store trekk. De har mellom to og fem. Alle trekkene må omgås eller fjernes på et hvis før skapningen kan nedkjempes. Inntil da er skapningen ustoppelig. Det er viktig at du som Krøniker gir Fortellerne hint via beskrivelser og skapningens handlinger om hva disse spesielle trekkene er. Du kan også bruke ett av dem til å snu et For til bom, men da er det brukt til skapningen har vært ute av historien lenge.

FOLKET I DE DYPE SKOGENE

Som Krøniker så er det din oppgave å befolke de dype skogene. Her er folkeslagene som finnes der. Dette er brede grupper, men mange forskjellige typer og karakterer i seg. Noen gode, andre onde. Her finner du igjen hva som stod i kapitelet om landsbyskissen, med noen hint og tanker om hvordan bruke dem.

Nøkkelen til å spille dette Folket inneholder tanker om hvordan du kan skissere og bruke dem, imens driv er hvordan disse ofte handler og blir involverte i Landsbyens historier.

SVARTALVER

– en gang den mest høybårne ætten av de De Andre. Men de som ble igjen da menneskets alder begynte ble drevet inn i de siste skoger og dype drømmer om den gangen de var Gudenes utvalgte. De som nå har kommet frem er tidløse som skogen selv og ofte mørke i hjerte. Ikke la deres vakre ytre lokke deg ut i stry.

NØKKELEN til å spille disse er deres tidløshet. De kan legge planer som varer generasjon, og se disse bli forpurret på øyeblikk. Det er en viss tristhet over svunnet storhet og ofte en dyp bitterhet. Skill gjerne mellom de svartalvene som er triste og dem som er fortært av sin egen bitterhet. For noen av dem så er menneskene bare døgnfluer, her og så vekke igjen, og dermed ikke verd så mye mer. Denne arrogansen fører dem ofte i konflikt med folkene rundt dem.

DRIV: ta tilbake urstedene, vekke gammel magi, drive mennesker vekk, besnære, vise sin overlegenhet, se sesongene passere forbi.

DVERGER

– alltid fanget imellom Svartalvene og mennesket gravde de stolte dvergene seg dypere ned i hulene sine. Da portene lukket seg forsvant de ned i sin egen mørke verden og der døde noe i dem. De som kom tilbake opp i lyset da skogene bredde seg igjen var færre og forandret. Vekke var deres stae stolthet, igjen var bare staheten og en frykt for det dype mørket.

NØKKELEN til å spille dvergene er deres stahet og deres stolthet. En dverg som har gitt sitt ord holder dette, selv om det skulle føre hans folk i døden. De som kom ut fra mørket under jorden graver ikke så dypt, og denne frykten gjør at de må handle med menneskene for å få tak i verdifulle metaller og steiner til sine mesterverk. Skillet går her imellom dem som bare er slue og dem som enda har stolthet. Alle er de stae, ingen av dem tilgir, men noen gjør hva som helst for å berike seg selv for å ta igjen det de tapte i det dype mørke.

DRIV: synge trist og dypt, beskytte sitt eget folk, holde ord, vri handel til sin fordel, stoisk søk sin død, samle gull og skatter, lage mesterverk.

TROLLFOLKET

– ikke noe folk led mer under menneskets alder. Forvist fra Svartalvenes land og uønsket i dvergenes huler måtte Trollfolket søke ly der de fant det. Fryktet av mennesket ble de drevet til ytterkantene av verden. Kun de hardeste eller mest utspekulerte overlevde. Når så skogene spredte seg, kom trollene først av De Andre ut av skjul. Og deres hevner gjorde dem til menneskets fiende.

NØKKELEN til å spille troll er gammelt fiendskap. Noen av dem har sunket hen og mistet sin evne til å tenke, andre er slue og ondskapsfulle. De er ikke venner med noen. De lever lenge og bærer nag like lenge. De er alt fra litt større enn mennesker til store som trær. Alle er sterke som stein. De søker

ofte til ruinene av menneskets storhet eller til ursteder. Noen av dem bor i stammer, andre er ensomme skapninger. Av og til er det en eller to av de skikkelige gamle som søker urhemligheter, disse kan være formidable motstandere eller farlige naboer, men aldri venner.

DRIV: beskytte hva som er sitt, ta hevn, fange og spise mennesker, kaste og ødelegge ting, den sterkeste rett, ta det som de mener er rettmessig deres, trampe ned alt i veien.

TUSSENE

– som sitt broderfolk, Dvergene, søkte tussene ly under jorden. Alltid få, og merket av sitt slektskap til trollene, var menneskets alder en tid preget av nød og desperasjon. De levde på kanten av Svartalvene og Dvergens land, men var aldri velkomne. Når skogene så kom tilbake fant de ly i menneskets ruiner. Hvor de smykket seg med rikdom de mente var deres arv.

NØKKELEN til å spille tussene er deres grådighet. Alt kan forhandles om, alt kan selges, og om det ikke kan noen av delene så kan det stjeles. De er drevet av å ta igjen det tapte og vise frem hva de har. De stoler lite på sitt eget folk og mindre på andre. De er like flinke smeder som dvergene og de bytter gjerne. Men da alltid sånn at de vinner. Få folk er så slue som en tusse som har fått ferten i noe den vil ha.

DRIV: forhandle, bytte, stjele, vise frem hva de har, skjule sin skatter, beskytte sitt, få tak i mer, lure og love.

– Gudekrigen ristet verden til dens grunnvoller. Men få ting av denne krigens arv er mer forferdelig enn de sjelene fanget som Dauinger. Låst til verden da Gudene falt, er de bundet til plasser og steder hvor de kjempet eller falt. Drevet av hat til alt av livets lys og varme vandrer de glemte plasser og tapte steder. Men farlige som Dauingene er, så er få ting en større trussel en Draugene, de tenkede døde. Frie fra moral og samvittighet, jakter de på mening i sin eksistens, og utløp for sitt hat.

NØKKELEN til å spille Dauinger og Drauger er å skille mellom disse to. En dauing er en skapning. Fanget og drevet av sitt tidløse hat. Noen vandrer fri fra sin hvileplass, ofte følger de ferten av dem som forstyrret dem til de har drept disse før de vandrer tilbake, andre er låst til plassen de døde i. Om dette er på en slagmark, i en sump eller i en ruin varier. Draugene er annerledes. De er tidløse, og har ofte en evne til å kommandere dauinger. Av og til kun de som var deres lojale menn i livet, av og til de som faller under deres kontroll. Tidløsheten er deres største svakhet, de handler sent og deres planer tar ofte lang tid. Men de er som en isbre, ubønhørlig i sin ferd fremover.

DRIV: drepe, følge etter, jage, trekke under, stjele livskraft, bruke gammel forbudt magi, samle på relikvier fra sin svunne liv, vente lenge.

“Magi er helt og holdent Krønikerens domene. Her kan du gjøre som du vil, det beste er om du lar magi være som en naturkraft, stille, sjelden og ustoppelig ”

De dype skoger kan være en utfordring i seg selv. Det er fullt av urgamle steder som våkner til liv når de blir forstyrret, steder hvor gamle krefter siver opp fra jorden og fyller landet med mystiske egenskaper. Noen steder er selv skogen bevisst og ofte mannevond. Om du vil lage en birolle eller en skapning av skogen så er det kun din fantasi som stopper deg. Du har verktøyene ovenfor.

Så er det vær og vind som er ubønhørlig. Dette kan sis å ha en vilje i seg selv, det føles i alle fall sånn for de rollene som ikke finner ly for stormen som herjer og jager dem i mellom trærne. Det er fullt mulig for deg å lage vinden til en skapning med trekk som må overvinnes. Igjen ikke la deg stoppe. Så lenge du følger reglene ovenfor, kjører Skogens Leveregler styrt av de Store Tre er det lite du kan gjøre feil.

Det siste som må nevnes er magi. Magi er helt og holdent Krønikerens domene. Her kan du gjøre som du vil, det beste er om du lar magi være som en naturkraft, stille, sjelden og ustoppelig. Hvor det kommer fra, vel ingen vet, og selv om mange funderer og studerer dette er ingen kløkere. Magi bør ikke være en motstander som kan nedkjempes. Du kan lett behandle det som en skapning eller en birolle, men gjør det til et lokalt fenomen. Som tåken som plutselig omslutter rollene og når den letter er de et helt annet sted, eller dalen hvor alle dyrene ikke er redde og lever i fred, men hvor du ikke finner veien ut. La det alltid være en pris, et heftig Men med magi i de dype skogene.

MAGISKE GJENSTANDER

Både dvergene og tussene er smeder av ypperste rang. Svartalvene har hatt årtusener på perfektjonere sine ferdigheter. Selv blant disse er det en sjeldenhet at det lages magiske gjenstander. Og når de så skapes kommer de ofte med en pris.

Det viktigste med en magis gjenstand er at den har et navn. Dette reflekterer folket som lagde det og hvorfor det ble laget. Videre har den et driv, ett instinkt som det følger. Dette bør du bruke når enn en rolle bruker dette og terningene ber om et Men.

Hva gjør en magisk gjenstand, vel den er God til en ting, og dårlig til noe annet. Akkurat som en rolle. Eller noen av dem har trekk, som rollen kan bruke når den bruker denne. Disse virker akkurat som en rolles ferdigheter og trekk. Noen trekk kan brukes om igjen etter en kjapp pust i bakken, andre så må gjenstandens driv tilfredstilles. Andre gjenstander igjen kan kun brukes en gang per dag, eller kun under solen eller månen.

Tenk på hvem som lagde gjenstanden og hvorfor når du bestemmer dette.

Og aldri la en rolle få tak i en sånn gjenstand enkelt. La dette være et eventyr i seg selv, eller i det minste la det lede til ett. Det er alltid noen som mener at de har mer rett på denne gjenstanden enn rollen, og noen av disse er kraftige og mektige.

AVSLUTTNINGSVIS

HER er dette spillet ferdig. Det er nok her for at du og dine venner skal kunne ha timevis med moro over ukene og månedene fremover. Det er som alle andre spill bygget på ryggen av spill som har kommet før det. En del av dem har vært mine, men det aller meste av inspirasjon og verktøy har vært hentet fra Ron Edwards sine spill og Vincent Baker sine verker. Det kan heller ikke legges skjul på at jeg har blitt kraftig påvirket av diskusjonene jeg har hatt, både vennlig og mer heftig, i de svunne tider på rollespill.net sine fora.

Så noen av dere kjenner nok igjen elementer her, men sånn er min tilnærming til det å lage rollespill. Jeg syr dem sammen av kjente byggeklosser, og tilslutt har dere noe nytt i mellom hendene.

Takk for dere tok dere tid til å lese, og skulle dere finne på å spille dette så hadde jeg vært utrolig takknemlig for all tilbakemelding.

k