

HVERDAGS/HELT!

BALANSER ET HEKTISK HVERDAGSLIV MED ET FAREFULT HELTELIV! DU ER EN SUPERHELT, MEN DU HAR OGSÅ ET LIV BAK MASKEN...

SPILLET!

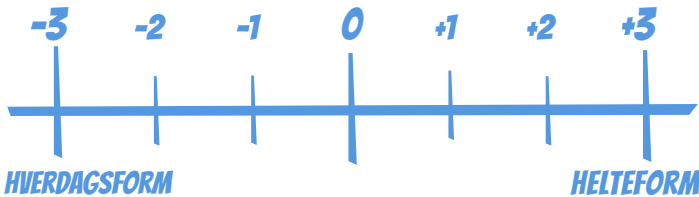
I Hverdags/helt improviserer spilleren og spillere en historie om superhelter som må redde byen, samtidig som de takler hverdagens utfordringer. Spillere rollespiller hver sin helt og spilleren kontrollerer alt annet, som byen, skurker og andre biroller. Det er spillers oppgave å utfordre heltene med å true byen og å komplisere hverdagslivet deres.

SITUASJONER

Det finnes to typer situasjoner, hverdagssituasjoner og heltesituasjoner. Lave, rolige tall er bra i en hverdagssituasjon og høye, sterke tall er bra i en heltesituasjon. Spilleleder vurderer hva som er en heltesituasjon og en hverdagssituasjon.

FORM -/+

Er noe vanskelig og risikofyllt for helten, kaster spilleren 2 seksida terninger og legger til pluss eller minus fra formen sin. Hverdagshelten form går fra -3 til +3 minussiden kalles hverdagsform, plussiden helteform. Spilleleder kaster ikke terning, men forklarer og improviserer situasjoner spillernes helter er i. Målet for suksess er under 7 på terningen i hverdags- situasjoner og 7 eller over i heltesituasjoner.



STRESS OG KONSEKVENSER

Form påvirkes av stress og konsekvenser. Stress får du av å feile på terningkast (+1 form i hverdagssituasjoner, -1 i heltesituasjoner) i tillegg til en beskrivelse av hva som gikk galt. Du kan også velge å skyve formen i fordelaktig retning i en situasjon, ved å ta en konsekvens i den andre typen situasjon. Når du tar en konsekvens kaster du en terning og legger til eller trekker fra det du får på terningen, til minimum -3 og maksimum +3. Spillere introduserer konsekvensen og spilleleder avgjør følgene av den...

TRAUME

Å ha -3 eller +3 i form, er risikabelt. For hver 1 som kastes for en utfordring i en heltesituasjon, mens du har +3 form, eller hver 6 i en hverdagssituasjon, mens du har -3 form, opplever du noe ekstra vondt eller skremmende og markerer et traume. Får du tre av disse så er du ute! Du ramler for langt inn i hverdagen eller superlivet, pensjonerer deg, blir for oppslukt av kriminalitet, blir en superskurk eller dør. Om helten ikke er ute, starter traume på 0 neste spilling.

TRAUME



3 TRAUMER OG DU ER UTE! DA MÅ DU LAGE EN NY HELT FOR Å VÆRE MED VIDERE. SKAL HELTEN SOM BLE UTE LIKEVEL VENDE TILBAKE EN ANNEN GANG DU SPILLER, MÅ DEN VÆRE FORANDRET! SELV DØDEN KAN VÆRE OVERKOMMELIG I EN SUPERHELTFORTELLING, MEN INGEN KOMMER UFORANDRET TILBAKE FRA SINE NEDERLAG...

STRESSEKSEMPLER

1. Skurken Nekronomen sender en horde med zombier inn i byen. Kaptein Fossekall forsøker å skylle dem ut av et tett bebodd område. Spilleren kaster dessverre for dårlig, zombiene er for mange, helten mister kontroll, nabolaget må evakueres og avspærres. -1 i form.
2. Sara følger datteren til sykehuset, hvor hun skal operere kneet. Datteren er sint og frustrert fordi hun ikke kan spille håndball lenger. Sara prøver, men hun finner ikke de rette ordene for å trøste datteren, som ikke vil snakke mer med henne på en stund. +1 form

KONSEKVENSEKSEMPLER

1. Kaptein Fossekall sloss mot steinkjemper. Spilleren tar en konsekvens for å bedre helteformen: "jeg får en viktig jobbtelefon, men må ignorere den. Fult fokus på kampen!" – Han kaster 4 og går fra -2 hverdagsform til +2 helteform. Nå vanker det kanskje en skyllebøtte fra sjefen på jobben og antagelig noen kjipe oppgaver, om ikke oppsigelse! Spilleleder vurderer hva følgene blir, men spilleren kan komme med forslag.
2. Sara støtter datteren i en vanskelig stund og trenger en lavere hverdagsform. Spilleren bestemmer at hun ikke har tid til å patruljere gatene om natten som Skyggen (en konsekvens hun finner på). Hun ruller 1 på terningen og senker formen fra 0 til -1. Spilleleder avgjør at kriminaliteten øker i området og en skummel gjeng vokser i makt og styrke.

LAG EN HVERDAGSHELT!

Spilleleder kaster terning for hver av kategoriene og kombiner resultatene de får, for å finne på en tøff superhelt med et levende hverdagsliv.

MIN HELTETYPE ER...

1. En folkehelt, 2. En antihelt, 3. Helt misforstått
4. En veteran 5. En fersking, 6. En arvtager.

HELTETILVET INNEBÆRER...

1. En sidekick – enten så er du eller så har du!
2. En veldig spesiell eller ingen kostyme 3. En tematisk leir og/eller -kjøretøy 4. En nemesis som speiler meg
5. En nemesis, min rake motsetning 6. En uvanlig sårbarhet...

SUPERKREFTER?

Er du et utenomjordisk vesen med imponerende superkrefter, er du bare en bekymret borger som kan karate eller en riking med noen effektive dupeditter i kampen mot kriminalitet? Det er helt opp til deg! Men husk, dette spillet handler ikke om å være mektig eller uovervinnelig, men om å lage en dynamisk fortelling om balansen mellom et hverdagsliv og et helteliv!

MIN HEMMELIGE IDENTITET ER...

1. mitt sanne jeg 2. den egentlige forkledningen
3. mistenkelig 4. nøye konstruert 5. klønete laget
6. Ikke-eksisterende

HVERDAGSLIVET INNEBÆRER...

1. En veldig kjedelig eller alt for viktig jobb
2. NØRD!!! Ja, du ja! 3. Forelskelse i kollega eller bestevenn
4. En oppsiktsvekkende spesiell eller mistenkelig vanlig familie 5. En Sårbar og/eller farlig slektning
6. Barn – enten så er du eller så har du!

VELG ÉN FORDEL...

MONOLOG

Når du jobber alene og beskriver handlingene dine i en indre heltemonolog, kan du skyve formen din ett hakk i ønsket retning. Du kan også ignorere første traume du får når helten er alene.

DIALOG

Når du samarbeider med andre helter og spiller ut en dialog med dem, kan du skyve både formen din og deres ett hakk i ønsket retning.

VITSOLOG

Når du forteller en morsomhet i heltens stemme kan du skyve formen din ett hakk i ønsket retning. Om du gjør narr av skurken, påvirkes du ikke av episk skurkemonolog

HVEM ER DU?

FORTELLINGEN

Spilleleder kaster terning for hver kategori og finner på et navn til byen, med forslag fra spillerne. Spillerne finner på ett fakta eller rykte hver, som passer byen, samt tone og stil.

BYEN VÅR...

1-2 En mørk by full av kriminalitet og korrupsjon
3-4 En hypermoderne by full av vitenskap og futurisme
5-6 En gammel og tradisjonsrik by full av legender og magi...

TONE OG STIL

1-2 Klassisk superhelthistorie, verden er rettferdig og optimistisk! Helter er gode og skurker får som fortjent.
2-4 Grim virkelighet, verden er dystert, brutal og urettferdig!
5-6 Cinematisk super, litt av alt! Godt og ondt, morsomt og alvorlig ...

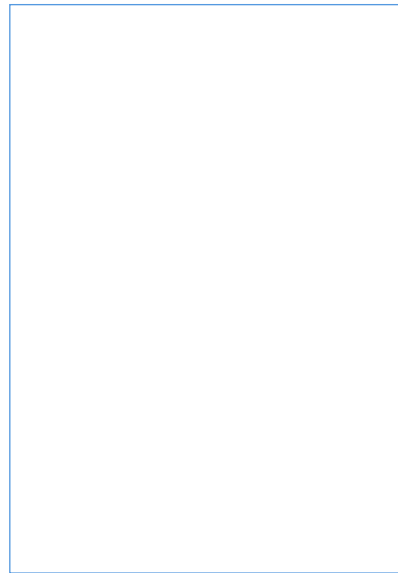
BYEN _____

ÅPNINGSSCENE...

Spilleleder kaster terning og stiller spillerne spørsmål.

1. Dere er på åstedet, hva har skjedd, er politiet her? har dere tilatelse til å være her? **2.** Et brekk pågår. Hvor? Hvordan planlegger dere å stoppe det? **3.** Dere er i en intens jakt over hustakene! Hvem jager dere? Hvorfor? **4.** Gallamiddagen avbrytes av en uventet gjest! Hvem? Hvorfor er dere her? **5.** Dere spaner på skurkebasen! Hvem er sjefen her og hva har de gjort? **6.** En superskurk rømmer fra superfengselet NÅ! Hvem er det og hvem varslet dere?

NOTATER OG MESTERPLANER...



TRUSSELEN...

Hovedtrusselen er en superskurk(eller to)!
Spilleleder kaster terning for hver kategori.

SKURKETYPE

1. Det gale geniet **2.** Beistet **3.** Den utenomjordiske
4. Byens mafia **5.** Tidligere Superhelt **6.** To rivaliserende og/eller samarbeidende superskurker!
For eksempel:

- 1.** Professor Hermina Winter **2.** Fenrisulven
3. Dronning X fra Mars **4.** Mafia-sjefen Rasputin
5. Den tidsreisende detektiv, Robo Noir
6. Cyber-Drakula VS. Zombie-Van Helsing!

MOTIVASJON***

1. Enorm rikdom **2.** Fullstendig kaos **3.** Tvilsom kur
4. Fanatisk ideologi **5.** Intern Maktkamp **6.** Forvridd kjærlighet...

* Hvorfor er dette viktig for skurken?

** Hva hindrer skurkens mål?

EPISK SKURKEMONOLOG

En skurk kan ha én monolog per møte med heltene, som skyver alle tilstedeværende helters form 3 hakk i skurkens favør.

SKURKEGALLERIET

KONFLIKT!

Å slå ut ei bølge er ingen sak for en superhelt og krever bare terningkast om det er dramatisk eller risikabelt. Et terningkast er ofte nok til å ta én eller flere motstandere. I mer dramatiske tilfeller trengs flere kast for å lykkes, spilleleder kan da velge å introdusere et konfliktbarometer. Barometeret måler hvor nær partene er sine mål. Spillerene skriver heltenes mål, spilleleder skriver trusselens mål og bestemmer hvor mange kast spillerne har før tiden er ute og plasserer markøren på barometeret, basert på utfordringen.

For hver suksess heltene oppnår, går de ett hakk oppover mot eget mål og for hver gang de feiler, går de ett hakk nedover. Lykkes de på kastet, telles hver 6 som et ekstra opptrykk på barometeret, i en heltesituasjon, mens hver 1 teller som et ekstra nedtrykk om du feiler – motsatt i en hverdagsituasjon. På en suksess kan du også velge å lage en konsekvens for å presse markøren ett ekstra hakk opp, i stedet for at den påvirker formen din.

Den siden markøren lander på når tiden er ute vinner, men lander markøren på midten blir det uavgjort og begge oppnår delvis målet sitt. Scenen avsluttes på en måte som gir mening i fortellingen.

Begge parter kan når som helst forkaste målet sitt til fordel for å flykte! I noen tilfeller betyr det at motstanders mål ikke gjelder lenger, oppnåes automatisk eller at en ny fare oppstår.

KONFLIKTEKSEMPLER:

1. En breial bølge i Balders Bar er ufin og truende mot Sara. Det tolkes som en heltesituasjon å forsvare seg med makt. Sara vil gjøre det raskt og usett og må derfor kaste terninger. Hun feiler. Bølgen slås ut, men alle ser det. -1 stress! Velger hun å snike seg ut som superhelten Skyggen, er det fortsatt en heltesituasjon som hun nå er dårligere rustet for. Velger Sara å forklare seg, er hun bedre skjerpet, stresset tatt i heltesituasjonen blir en fordel i hverdagsituasjonen.

TRUSSEL OG AVSLUTNING?

Spinn videre på åpningsscenen og konsekvenser dere lager. Definer en større trussel mot byen, enten relatert eller urelatert til åpningsscenen! Utfordre heltene med både trusselen og hverdagslivet. Når trusselen er nøytralisert eller det faller seg naturlig, kan spillet avsluttes... To be continued?

2. Apeprinsessen møter 99 ninjakultister i demon- dojoen. For en helt som henne er dette en oppgave hun kan overkomme, men ikke helt risikofritt. Hun kaster derfor terningene og får en suksess. Spilleren beskriver hvordan Apeprinsessen nærmest danser fra ninja til ninja, mens hun slår dem ut med elektrisk kung fu!

3. Dronning X har ranet museet for en mystisk sarkofag. Lakeiene hennes skyter laser mot politiet og barnehjemmet i samme gate tar fyr.

Kaptein Fossekall og Skyggen er på stedet! Spilleleder bestemmer at de har flere oppgaver her og krever 5 kast. Slukk ilden, redd barnehjemsbarna, ta ut lakeiene, gjør Dronning X sårbar, overvinn Dronning X.

4. Fenrisulven ramponerer t-banen når Apeprinsessen, Skyggen og Kaptein Fossekall ankommer. Kaptein Fossekall har -1 i form og velger å ta en konsekvens, "å nei, kona mi tar t-banen på denne tiden!" Han kaster 5. Ny form er +3, maksimum, med risiko for traume(antageligvis relatert til kona).

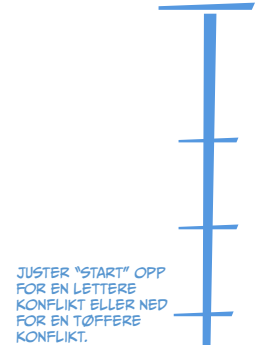
Spilleleder vil bruke konfliktbarometer. Fenrisulvens mål blir "distraher heltene til Loke-kulten har ranet banken"(beistet og enorm rikdom fra skurke-tabellene). Spilleleder forteller, "samtidig, på andre siden av byen ser vi kultistene i aksjon..." Heltene skriver "uskadeliggjør Fenrisulven før den setter flere i fare". Spillederen setter **start** til ett hakk under midten og tiden er ute etter seks kast, to for hver helt...

La kampen begynne!

Apeprinsessen møter ulvens blick, blunker og sier "Hei, Fenris, jeg skal hilse fra pappa, Apekongen!". Hun ser interaksjonen som hverdags(spilleleder godkjenner, det passer den mytologiske karakteren) og kaster 1 og 4 med -2 i form. Det blir en suksess og et ekstra opptrykk for 1 på terningen. Ulven er meget forfjanset, markøren går to hakk opp. Fossekall påkaller fossens vrede, dette er definitivt en heltesituasjon for ham! Han feiler, beistet sluker både ham og fossen. Han tar -1 stress og markøren går ett hakk ned! Kampen fortsetter...

ET KONFLIKTBAROMETER KAN OGSÅ BRUKES I ANDRE KONFLIKTER, SOM DEBATTER, JAKT OG KAPPLØP.

HELTEMÅL



JUSTER "START" OPP FOR EN LETTERE KONFLIKT ELLER NED FOR EN TØFFERE KONFLIKT.

START

SKURKEMÅL

OM TRUSSELEN FOR EKSEMPEL ER EN ORKANFORÅRSÅKET AV EN SKURK?, KAN MÅLET VÆRE "LAG STORE ØDELEGGELSER I BYEN OG SKAD HELTENES RYKTE".