

# HVERDAGS/HELTT!

## SPILLET!

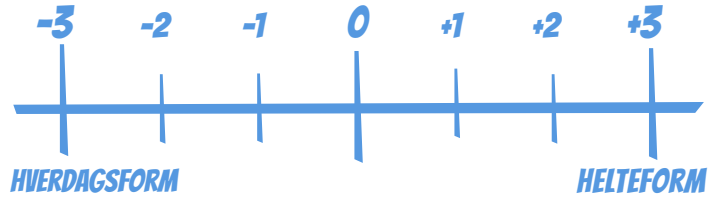
I Hverdags/helt improviserer spilleder og spillere en historie om superhelter som må redde byen, samtidig som de takler hverdagens utfordringer. Spillere rollespiller hver sin helt og spillederen kontrollerer alt annet, som byen, skurker og andre biroller. Det er spilleders oppgave å utfordre heltene 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 hverdags-situasjon og høye, sterke tall er bra i en heltesituasjon. Spilleder vurderer hva som er en heltesituasjon og en hverdagssituasjon.

## FORM -/+

Er noe vanskelig og risikofyllt for helten, kaster spilleren 2 sekssida terninger og legger til pluss eller minus fra formen sin. Hverdagsheltens form går fra -3 til +3 minussiden kalles hverdagsform, plussiden helteform. Spilleder 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.



## LAG EN HVERDAGSHELTT!

Spillere 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.

## HELTELIVET 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!

## 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 spilleder 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 hverdags-situasjon, 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 HELTT 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 SUPERHELTTFORTELLING, MEN INGEN KOMMER UFORANDRET TILBAKE FRA SINE NEDERLAG...

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

## STRESSEKSEMPLER

**1.** Skurken Nekronomen sender en horde med zombier inn i byen. Kaptein Fossekall forsøker å skygge dem ut av et tett bebodd område. Spilleren kaster dessverre for dårlig, zombiene er for mange. Helten mister kontroll, nabolaget må evakueres og avspæres. -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. Fullt fokus på kampen!" – Han kaster 4 og går fra -2 hverdagsform til +2 helteform. Nå vanker det kanskje en skyggebølge fra sjefen på jobben og antagelig noen kjipe oppgaver, om ikke oppsigelse! Spilleder 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. Spilleder avgjør at kriminaliteten øker i området og en skummel gjeng vokser i makt og styrke.

## FORTELLINGEN

Spilleder kaster terning for hver kategori og finner på et navn til byen, med forslag fra spillerne. Spillere 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 dyster, brutal og urettferdig!  
**5-6** Cinematisk super, litt av alt! Godt og ondt, morsomt og alvorlig ...

## BYEN

---

---

---

## ÅPNINGSSCENE...

Spilleder 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 brakk 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 varslert dere?

## 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, spilleder kan da velge å introdusere et konfliktbarometer. Barometeret måler hvor nær partene er sine mål. Spillerene skriver heltenes mål, spilleder 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 hverdagssituasjon. På en suksess kan du også velge å lage en konsekvens for å presse markøren ett ekstra hakk opp, i steden 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 hverdagssituasjonen.

## NOTATER OG MESTERPLANER...

## TRUSSELEN...

Hovedtrusselen er en superskurk(ellerto)! Spilleder 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 favor.

## SKURKEGALLERIET

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

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

## HELT MÅL



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

START

## SKURKEMÅL

OM TRUSSELEN FOR EKSEMPELER ER EN ORKANFORÅRSAKET AV EN SKURK?, KAN MÅLET VÆRE "LAG STORE ØDELEGELSER I BYEN OG SKAD HELTENES RYKTE".