

# HVERDAGS/HELT

DEN NYE VÅREN  
-UTGAVE

DU ER IKKE RIK. DU ER IKKE SUPER... DU ER EN HELT VANLIG PERSON MED PLIKTER, MAS OG REGNINGER, MEN OGSÅ ET KALL, EN MASKE OG ET NABOLAG SOM TRENGER DEG! HVOR LENGE KLARER DU Å HOLDE HVERDAGSLIVET OG HELTEDRAKTA SAMMEN I SØMMENE?

HVERDAGS/HELT ER ET SPILL DER SPILLERNE SAMMEN IMPROVISERER EN HISTORIE OM HVERDAGS- OG HELTEHANDLINGER SOM PÅVIRKER ET HELT NABOLAG!



NÅR KAST KREVES

KAST 2 T.G. SUKSESS = { 7 OG OVER I HELTEGRIK  
7 OG UNDER I HVERDAGSTING

FORM

-2 -1 0 +1 +2

- ÅPNINGSMONOLOG JUSTERER FORM I ØNSKET RETNING (-1/+1).  
MONOLOGEN DIN RETTFERDIGGJØR HVORFOR.  
- NEGLISJER ET HVERDAGSANSVAR FOR Å FÅ BEDRE HELTEFORM(+).  
- NEGLISJER ET HELTEANSVAR FOR Å FÅ BEDRE HVERDAGSFORM(-).  
- FIASKO NULLSTILLER FORM

NEGLISJERING KAN VÆRE SÅ ENKELT SOM AT DU IKKE TAR DEN VIKTIGE TELEFONEN FRA SJEFFEN NÅR DU SLOSS MOT EN SKURK, ELLER DET AT DU PROPPET NATTPATRULJERINGEN FOR Å PLEIE EKTESKAPET. KANSKJE RANET DU STOPPER GJØR AT DU GLEMMER EN AVTALE? DU ETABLERER EN SAMNHET OG JUSTERER FORMEN. NESTE ÅPNINGS-MONOLOG MÅ TA UTGANGSPUNKT I DET NEGLISJERTE ANSVARET.

SPILLETS GANG

## 1) ÅPNINGSMONOLOG

HVERDAGS/HELT HAR INGEN TRADISJONELL SPILLEDER, MEN HVER SPILLER TAR TUR SOM HOVEDROLLE I SIN EGEN SCENE. SCENEN STARTER MED AT HOVEDROLLE-SPILLEREN IMPROVISERER EN ÅPNINGSMONOLOG, GJERNE I SIN ROLLES STEMME. MONOLOGEN TAR UTGANGSPUNKT I ET HVERDAGS-ANSVAR ELLER HELTE-ANSVAR! GJENNOM DENNE INDRE MONOLOGEN ER DU MER ENN ROLLEN DIN, DU ER OGSÅ FORTELLERSTEMMEN SOM SETTER SCENEN FRA DIN ROLLES PERSPEKTIV. HVOR ER DET HVA ER SITUASJONEN? HVA STÅR PÅ SPILL? HINT OM EN KONFLIKT ELLER PROBLEM SOM MÅ LØSES OG LA DE ANDRE SPILLERNE TA OVER FORTELLERMAKTEN.

## 2) INNSPILL

NÅR HOVEDROLLEN HAR SATT SCENEN OG ALLE HAR ET BILDE AV HVA SOM SKJER, ER DET DE ANDRE SPILLERNE SIN TUR TIL Å HA FORTELLERMAKTEN. DET ER DERES JOBB Å SAMARBEIDE OM Å SETTE HOVEDROLLEN PÅ PRØVE OG Å DRIVE FORTELLINGEN VIDERE. GJENNOM IMPROVISERING VED HJELP AV INNSPILLENE FRA LISTEN UNDER! DET ER IKKE DERES OPPGAVE Å ROLLESPILLE SIN EGEN HVERDAGSHELT I DISSE SCENENE, OM DE IKKE PUKKER OPP SOM BIOLLER.

## 3) AVSLUTNING

NÅR NOEN KREVER ET TERNINGKAST, VIL SCENEN AVSLUTTES MED TRIUMF ELLER BRUTALT OG NÅPELØST, AVHENGIG AV UTFALLET. FOR NESTE HOVEDROLLE SLIPPER TIL, NOTER EN NARRATIV KONSEKVENS I ETT AV DE ÅTTE FELTENE I «TRUSSELKLOKKEN» FOR FIASKO OG I «TRYGGHETSKLOKKEN» FOR SUKSESS. DISSE KONSEKVENSENE REPRESENTERER HVORDAN SCENEN DIREKTE ELLER INDIREKTE PÅVIRKER NABOLAGET. NÅR EN AV KLOKKENE FYLLES ER SPILLET OVER. ALLE SPILLERNE SIER EN ELLER TO SETNINGER HVER OM HVORDAN NABOLAGET ER FORANDRET, BASERT PÅ SUMMEN AV KONSEKVENSENE I BEGGE KLOKKENE.

KAST TERNING FOR HVER TABELL, TOLK SVAR OG LAG DIN HVERDAGS/HELT!

### MINE NÆRMESTE ER...

1. DEN STORE KJÆRLIGHETEN (NYFORELSKA ELLER NYGIFT?)
2. GAMLE VENNER SOM HJALP MEG GJENNOM PRITTEN...
3. KJÆLEDYR MED MASSE PERSONLIGHET!
4. EN OPPSIKTSVEKKENDE RAR FAMILIE.
5. EN IRRITERENDE NORMALE FAMILIE.
6. EN TIDLIGERE FIENDE...

### MINE HVERDAGSPLIKTER INVOLVERER...

1. EN SJEFF SOM TRØR MOTIVASJON = DÅRLIGE VITSER.
2. EN HOBBY SOM EGENTLIG TAR MER TID ENN EN JOBB.
3. SELVE TANNHJULA I VELFERDS-MASKINERET.
4. KOLLEGER SOM KRANGLER MER ENN DE JØBBER.
5. MENNESKER SOM ER HELT AVHENGIGE AV MEG (DESSVERRE).
6. ET ARBEIDSSTED SOM BURDE HATT EGEN REALITY-SERIE.

### JEG HAR IKKE AKKURAT SUPERKREFTER, MEN...

1. JEG HAR NYE MEDISINER MED SMERTE- OG FRYKT-PEMPENDE BIVIRKNINGER.
2. JEG HAR SPORTSUTSTYR ELLER ARBEIDSVERTØY JEG KUENNER GODT.
3. JEG FANT STØVETE GAMLE VÅPEN OG GREIER PÅ LOFTET.
4. JEG HAR HUEMMELAGDE GARASJE-OPPFINNELSER.
5. JEG KAN LITT SELVFORSVAR OG SÅNT.
6. JEG KAN TRYLLE!

### MIN GIMMICK OG KOSTYME...

1. ER BASERT PÅ ET KJÆLEDYR SOM HAR NULL HELTE-POTENSIAL
2. ER MISTENKELIG LIK EN KUENT FIGUR... IKKE SAKSØK, JEG HAR IKKE RÅD.
3. INGEN KOSTYME JEG BARE DEKKER FJESSET MED DET JEG FINNER I FARTA.
4. TAR UTGANGSPUNKT I FOBIEN OG MARERITTENE MINE...
5. ER NØYE PLANLAGT OG DESIGNET. BRANDING, BABY!
6. BYGGER PÅ DET BØLLENE KALTE MEG...

★ MED TABELL-VALGENE SOM UTGANGSPUNKT, TENK LITT PÅ HVA HVER AV ANSVARS-PUNKTENE UNDER BETYR FOR DIN HVERDAGSHELT. SKRIV EN SETNING OM HVERT PUNKT.

#### HVERDAGSANSVAR

- IVARETA DINE NÆRMESTE
- GJØR DINE HVERDAGSPLIKTER.
- TA VARE PÅ DEG SELV!

#### HELTEANSVAR

- REPP USKYLDIGE I FARE!
- BEKJEMP KRIMINALITET.
- VÆR ET FORBILDE

★ VIKTIG!



EN AV SPILLERNE KASTER FOR HVER TABELL. SNAKK SAMMEN OG TOLK RESULTATENE...

### NABOLAGET TRUES AV...

1. DOKTOR RIGMOR ORTIS OG DE SYKE «FORSØKSDYRA» SOM RØMTE FRA LABBEN...
2. GJENGKRIK! KLOVNE-GJENGEN, RAGNAROK-GJENGEN OG NEONPUNK-GJENGEN.
3. KORRUPT OG BRUTALE TJENESTEFOLK OG VÅPENMUGLENDE NINJAER.
4. PUDDERHEKSA OG ROTTEKONGEN(+LAKIEIER). RIVALER ELLER KUMPANER?
5. DE 5 FAMILIENES SKJØRE FRED... FRANSEN, HANSEN, JANSEN, BØ OG RASPUTIN.
6. KULTISTER MED GAMLE OFFER-RITUALER OG MODERNE HJELPEMIDLER.

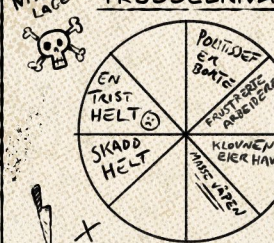
### NABOLAGET TRØSTES MED...

1. BINGOHALLEN, SPORTSSTADION OG VEDDELØPSBANEN.
2. TIVOLIET VED HAVNA OG KINOEN VED PARKEN.
3. DEN UKENTLIGE PUB-TIL-PUB-MEGA-QUIZEN!
4. BÅDE GRAFITTIKUNSTEN OG KUNSTMUSEET.
5. BÅDE GATEMUSIKANTENE OG OPERAHUSET.
6. BÅDE KATEPRALEN OG PØNKERHUSET.



NABO-LAGETS

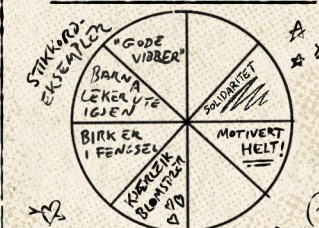
### TRUSSELNIVÅ



EKSEMPELSTIKKORD

NABOLAGETS

### TRYGGHETSFØLELSE



LAGSÅNNE "KLOKKER"

### INNSPILL

- STILL HOVEDROLLEN LEDENDE SPØRSMÅL !!!
- LEGG TIL DETALJER I SCENEN
- SPILL EN BIROLLE SOM TRENGER HJELP
- SPILL EN BIROLLE SOM SKAPER TRØBBEL
- SETT USKYLDIGE I FARE
- SETT HOVEDROLLEN I FARE
- KREV ET VANSKELIG VALG FOR Å LYKKES
- KREV ET TERNINGKAST OG AVSLUTT SCENEN\*

\*NÅR TERNINGKAST KREVES

KAST TO TERNINGER OG LEGG TIL FORM. DU LYKKES MED 7 OG OVER OM DU GJØR HELTEPÅDER OG ACTION-FYLTE HANDLINGER, SOM Å SLOSS MOT SKURKER ELLER Å REDDE USKYLDIGE. 7 OG UNDER TRENGS FOR Å TAKLE HVERDAGS-DRAMATISKE UTFORDRINGER, SOM Å FLØRTE MED DEN KJEEKKE NABOEN, ROG NED HUNDEN DIN ELLER Å BLIDGJØRE SJEFFEN. FOR HVERT KAST KAN FORM JUSTERES AV ANSVARS-NEGLISJERING. BESKRIV KORT HVORDAN DU HAR NEGLISJERT ET HVERDAGSANSVAR FOR Å FÅ BEDRE HELTEFORM(+), ELLER HVORDAN DU HAR NEGLISJERT ET HELTEANSVAR FOR Å FÅ BEDRE HVERDAGSFORM(-). ANDRE HVERDAGSHELTER I SCENEN KAN NEGLISJERE ET AV SINE ANSVAR FOR Å HJELPE HOVEDROLLEN MED Å JUSTERE FORM(-/+), MEN BARE ÉN GANG I LØPET AV DEN AKTUELLE SPILLINGEN. HAR EN HVERDAGSHELT VALGT Å NEGLISJERE ET ANSVAR, MÅ DERES NESTE SCENE HANDLE OM PETTE. HJALP DU TIL I NOEN ANDRES SCENE, HAR DU KANSKJE TO NEGLISJERTE ANSVAR Å ORDNE OPP I, I LØPET AV DINE TO NESTE SCENER...

- SUKSESS:  
AVSLUTT SCENEN MED TRIUMF! HOVEDROLLEN BESKRIVER. SKRIV EN NARRATIV KONSEKVENS I TRYGGHETS-KLOKKEN

- FIASKO:  
AVSLUTT SCENEN BRUTALT OG NÅPELØST! INNSPILLER BESKRIVER. SKRIV EN NARRATIV KONSEKVENS I TRUSSEL-KLOKKEN OG NULLSTILL FORM.