FORFEDRE

Du er død. Det er du ganske sikker på.

Omtrentlig like sikker er du på at kort tid etter dødsøyeblikket, så stod du i nærheten av et glitrende, varmt lys. Det var inviterende, forlokkende og … litt skremmende på en og samme tid.

Fra dette lyset kom det en (eller flere?) stemmer fra noen (eller noe?). Stemmen var lys og mørk, høymælt og lavmælt, vennlig og rasende - alt på samme tid. Du husker ikke lenger alle ordene den brukte. Men kjernen av budskapet var at den (eller de?) tilbød deg et valg. Du kunne enten gå inn i lyset, og oppdage de mysteriene som skjulte seg der inne. Eller du kunne bli igjen, som en vokter for dine arvinger, en som kunne sikre at dine barn, barnebarn, barnebarns barn og utallige generasjoner etter det igjen, alle lykkes i livet.

Du tok imot det siste tilbudet. Du ville bli igjen. Kanskje var det for å hjelpe de kommende generasjonenes skyld? Kanskje var det fordi du var redd for hva du ville finne i lyset? Kanskje tenkte du det virket som en god mulighet til å forbli familiens overhode?

Uansett årsak - du valgte å bli en forfader eller formoder. En forgjenger, en som skulle rettlede de kommende slekter med så hard eller mild hånd som du skulle ønske. Lyset forsvant, og du ble stående igjen i det tussmørket som eksisterer på grensen mellom liv og død, både langt og ikke lang fra de levendes verden. Du var nå en ånd med et oppdrag.

Dessverre kom ikke oppdraget med noen manual.

For det er ingen enkel sak å rettlede sønner og døtre født flere hundre eller til og med flere tusen år etter din egen levetid.

Kunnskap om hvordan kaste et spyd slik at det treffer mammuten rett i kneskåla? Ikke like viktig når mammuten har vært utdødd de siste fire tusen år.

Klokskap om hvordan få avlingene til å overleve sykdommer, røverbander og skattefuten? Ikke like viktig når etterkommeren daglig tusler innom nærmeste gatekjøkken.

Mot til å stå imot når høvdingen forlanger at man skal jobbe enda lenger på jordene enn vanlig? Vel. Akkurat det kan kanskje være nyttig i møte med det som kalles “pålagt overtid”?

Hva er dette rollespillet?

Rollespill er en form for kollektiv historiefortelling. Du og noen venner spiller roller i en fiktiv setting. Deres oppgave er å leve dere inn i rollene, ta de valgene rollene ville gjort, og forsøke sammen å skape et spennende narrativ. For å lese mer om hva rollespill er, kan du eksempelvis lese denne artikkelen fra Outland: "Hva er rollespill?"

Rollespill kan organiseres på mange måter, men i dette spillet "Forfedre", er det en spilleder og normalt 2-5 ytterligere spillere. Hver av spillerne har som oppgave å spille en enkelt rolle. Disse er «hovedrollene», som mye av historien kretser rundt. Spillederen på sin side beskriver omgivelsene, forklarer hva som foregår rundt og med spillernes roller, og spiller selv alle biroller.

Spillerne lager roller som er forfedre eller formødre, dvs. ånder som har valgt å bli igjen for å vokte over sine etterkommere. De eksisterer i en sfære et sted mellom liv og død, hvor de kan følge med på hva deres etterkommere gjør.

Åndene kan ikke gripe direkte inn i de levendes verden. I stedet har de anledning til å skjenke sine etterkommere noe av sine kunnskaper, evner eller sjelelige kvaliteter - om enn det kan være vanskelig å forutse utfallet av slik deling.

Ikke minst er den moderne verden ofte svært vanskelig å forstå. Dette gjelder kanskje særlig for åndene som har vært døde svært lenge, men også for den som har vandret heden for bare en generasjon eller to siden, kan slike ting som "sosiale medier", "giftig maskulinitet" og "kaffe latte" være uutgrunnelige mysterier …

Hvordan lager jeg en rolle?

For å lage en rolle, må du svare på en håndfull spørsmål. Svarene skriver du inn på rollearket som du finner avslutningsvis i denne PDF-en. Et godt sted å begynne er å tenke litt over hva slags personlighet du vil at din rolle skal ha, og hvilken tid hen levde i. Hva med en mongolsk rytter fra 1200-tallet? Eller en lett forfyllet sjømann fra seilskipenes tid?

Når du har en omtrentlig ide, må du fylle ut følgende valg:

Rollens navn: Hva het rollen din når hen var i levende live?

Utseende: Hvordan ser din rolle ut? Ånder ser normalt ut slik som de gjorde den gang de var i livet, men ikke nødvendigvis slik man så ut den dagen man døde. Kanskje ser du mer ut slik som du gjorde den gangen rollen var en myndig 40-åring? Eller en vital 20-åring? Det er opp til deg.

Rollens fødselsår og dødsår: I hvilket tidsrom levde rollen?

Yrke i livet: Når du var i live, hvilken profesjon, aktivitet eller yrke var det du utøvde? For det overveldende flertall av forfedre og formødre, er naturligvis «bonde» det vanligste yrke, men det gjaldt kanskje ikke deg? Var du en soldat for Rom? En revisor for det britiske ostindiske kompani? Eller noe helt annet?

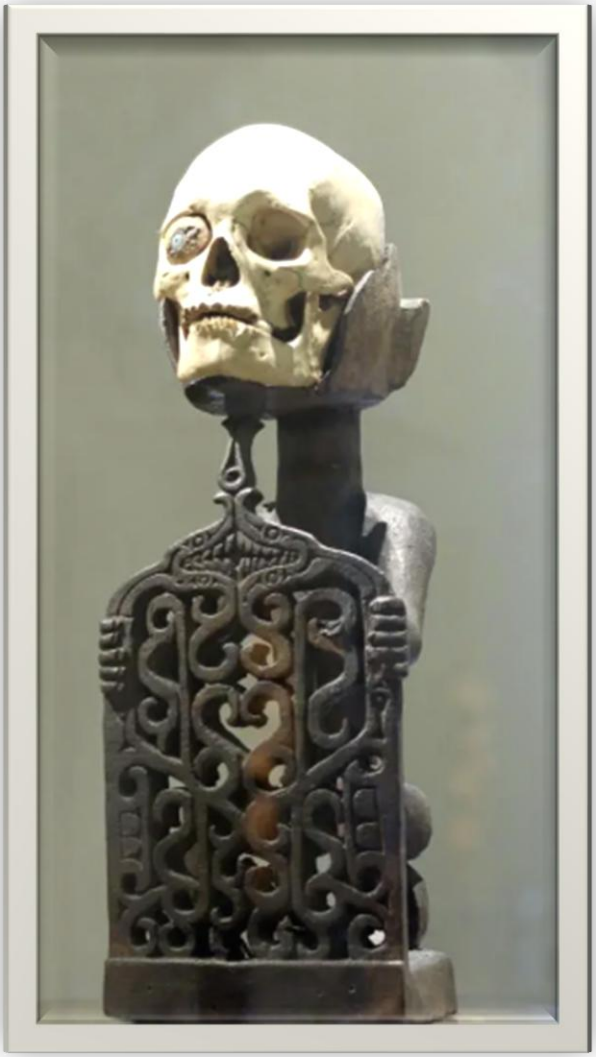
Svakhet: Her skal du fylle inn en situasjon hvor rollen din hadde vansker når hen var i livet, og som hen fortsatt har vansker med nå i graven. Gode eksempler på svakheter er slikt som «alkoholiker», «redd for andre mennesker», «svært overtroisk», eller lignende. Det er viktig at svakheten er av en slik art at den kan være relevant også i 2026.

Sjelsevne: Her skal du oppgi de moralske, psykologiske og indre kvaliteter som gjorde at du skilte deg ut når du var i live. Var du en særlig tapper jeger når du var på bjørnejakt? Var du særlig empatisk ovenfor medlemmer av din familie? Var du ofte den som kunne legge sammen to og to, og få fire? Da er det disse kvalitetene du skal skrive ned her.

Alle sjelsevner skal skrives etter et gitt format. Du skal først beskrive selve kvaliteten (modig, vis, standhaftig, omtenksom, osv.), og deretter situasjonen hvor den helst opptrådte i (i kamp, ved rådslagningsmøter, vinterstid, når nøden var størst, osv.). Du ender da opp med korte setninger som «*modig i kam*p», eller «*vis ved rådslagningsmøter*». Situasjonen du velger skal ikke være for omfattende, og om du skriver noe som «*på planeten Jorden*», har du bommet. Spillederen har siste ordet her.

*Du skal oppgi maksimalt **fem** sjelelige kvaliteter.*

Ferdigheter: Her skal du oppgi faktiske kunnskaper eller ferdigheter din rolle utviklet når hen var i livet. Her kan det ofte være nyttig å se hva slags yrke man har valgt tidligere, men langt fra bare det. Var du en god soldat har du kanskje ferdigheter som «*Marsjering*», «*Leirbygging*» og «*våpenkamp*», men kanskje var du også flink med spill? Eller dyktig til å lage keramikk?



Det kan være fristende å oppgi brede ferdigheter, som dekker veldig mye. Men merk! Desto mer som passer inn under ferdigheten du oppgir, desto svakere vil du være i alt du bruker den til. Om du skriver «*knivkamp i mørket*» som en ferdighet, vil du være en ekspert på dette, mens om du skriver noe vagt som «*voldelig konflikt*» vil du være bare tålelig ok i alle situasjoner hvor dette er relevant. Som vanlig er det spilleder som har det siste ordet i hva som godtas.

*Du skal oppgi maksimalt **tre** ferdigheter.*

Tenk også på samspill mellom rollene!

Samtidig med at du tenker på din egen rolle, bør dere også snakke om hvordan rollene deres passer sammen. Et helt sentralt bindeledd er naturligvis deres felles omsorg for deres etterkommere.

Men, stamtavler kan ha grener fra hele verden. Når dere lager roller, kan det være lurt å snakke om hvor godt eller dårlig dere vil at rollene skal passe sammen. Om eksempelvis en rolle er en død tysk soldat, og en annen rolle en død fransk soldat, begge døde i samme krig, er det ikke gitt at rollene vil være spesielt sympatisk innstilt til hverandre. Slik konflikt kan være litt slitsomt, eller veldig gøy, alt ettersom hva spillerne foretrekker.

Spillets gang

Så hvordan spiller man egentlig «Forfedre»? Vel. Deres roller er ånder, bundet til en tilværelse et sted mellom sfærene, bortenfor menneskers oppfatning av tid og rom. Sagt på en enklere måte, som hovedregel er dere i en virkelighet som hverken er jorden eller himmelen, og hvor åndene døsig venter på at det er behov for en.

Behovet kommer i form av at en av deres felles etterkommere er i en eller annen slags problem. I spillet er året nå 2026. Etterkommerne skal ikke redde verden fra forbannelser og drager, men kanskje redde den fra klimakriser og Trump. Mennesker flest har de problemene du som spiller trolig kjenner igjen. Hvordan skal jeg få en date? Hvordan skal jeg lykkes med sjefen? Hvordan skal jeg få det virkelig pene bildet til å legge ut på Instagram?

Enkelte problemer kan være enda større enn som så. Noen problemer handler om at en er i ferd med å bli ranet, at familiehjemmet står i brann, eller at en må hjelpe sin hustru med å føde langt ute i villmarken. Og så har man også de som har gjort et eller annet så lite vettugt som å hoppe ut av flyet uten å huske fallskjermen ...

Når et slikt problem oppstår, blir forfedre og formødre dratt til stedet hvor etterkommeren er, men er både usynlige og ute av stand til å direkte gripe inn. Spillernes roller (og eventuelle andre ånder som er til stede) kan både se hverandre og snakke sammen, men kan ikke kommunisere med eller røre de levende.

Det man derimot kan gjøre, er å skjenke de levende noe av sin essens, noen av sine **ferdigheter** eller **sjelsevner**, i håp om at dette vil kunne løse problemet for etterkommeren. Hvis noen trenger motet til å spørre han kjekkasen ut på en date? Så kan du kanskje låne bort litt av motet ditt. Hvis noen er i ferd med å bli frastjålet doktoravhandlingen sin? Så kan du kanskje låne bort litt av dine løpeevner, så din etterkommer kan ta igjen tyven? Et slikt lån skjer på følgende måte:

1. Du som spiller ser an hva etterkommeren gjør, og avgjør om rollen din i det hele tatt er interessert i å hjelpe etterkommeren. Er hen det, så forsøker hen etter beste evne å gjette deg til hva din etterkommer trenger for å løse situasjonen.

2. Du annonserer til spillederen hvilken sjelsevne eller ferdighet du låner ut til etterkommeren.

3. Etterkommeren vil alltid få overført den sjelsevnen eller ferdigheten du skjenker hen. Videre, hen vil nesten alltid ta i bruk det du som forfader eller formoder låner ut, men det er ikke alltid det vil løse problemet. Kanskje tvert om. **Komplikasjonene** dette kan gi leser du

mer om nedenfor.

4. Uansett utfall, så setter du et kryss ved siden av den kvaliteten eller ferdigheten du låner ut. Denne kvaliteten vil bare sakte dryppe tilbake til deg, og det vil ta i alle fall en måned i fiksjonens tid før du kan låne ut den samme evnen om igjen.

Komplikasjoner

Hva kan gjøre dette vanskelig? Vel. Først av alt, så minner ikke etterkommerne nødvendigvis mye om sine forgjengere. De har alle sin egen historie, sine egne plager og drømmer. Etter mange generasjoner og mange omveltninger, er det sannsynligvis lang, lang avstand mellom forløperne og nåtidsmenneskene. Hva har vel egentlig en ghanesisk stammekriger til felles med sin etterkommer som skriver kode for Google?

Alt dette gjør verden som den er, svært vanskelig å forstå for rollene. Som ånd kan man fortsatt lære nye ting, men …. det er ikke slik at du får følge med i alle deler av hverdagslivet til dine etterkommere. For at du skal kunne klare å se hva dine etterkommere gjør, må etterkommeren være i en krise eller vanskelig livssituasjon, som gjør at din ånd trekkes mot problemet. Når alt man får av læring om verden mange hundre år etter egen levetid er tidvise glimt, så er det ingen enkel sak å lære seg hva som er forskjellen på Google og DuckDuckGo.

I tillegg er det også et spørsmål om hvor villig etterkommeren er til å ta imot den evnen du vil låne ut. Som klar, klar, veldig klar hovedregel, så vil etterkommeren alltid bli påvirket av **sjelsevner,** og alltid ta i bruk **ferdigheter** på en eller annen måte. Når det er sagt, så ikke det du låner ut, nok til å overrumple svært sterke meninger eller holdninger. En sterkt overbevist pasifist vil ikke bli en gal drapsmann, selv om du låner ut ferdigheten «*Øksemorder*». Pasifisten kan derimot godt bli langt mer aggressiv enn vanlig ...

Og sist, men ikke minst: alle dine **sjelsevner** er gitt en kontekst de passer inn i. Har du en sjelsevne som lyder «*modig i kamp»?* Den er fortsatt noenlunde relevant når etterkommeren skal be sjefen om et lønnspålegg, men treffer likevel ikke helt. Det er nå en viss avstand mellom å kaste et spyd gjennom brystkassen til din fiende, og det å be om 4,5% ekstra i lønnsposen.

Hver gang du skjenker noe av din essens, dine **ferdigheter** eller **sjelelige kvaliteter,** så kan utfallet være en av tre:

1. **Perfekt match** – du skjenker din etterkommer akkurat den evnen hen trenger. Vedkommende lykkes i å sno seg ut av problemene hen er i. Eksempelvis: er vedkommende i et slagsmål, og du låner hen dine talenter fra den gang du utøvde «fisticuffs» fra Londons bokseringer? Så kommer en seg gjerne helskinnet ut av klypa.

2. **Delvis match** – du skjenker din etterkommer en evne som er hjelpsom, men som også skaper andre problemer. Eksempelvis: Er vedkommende i et viktig møte, og du låner hen dine talenter fra den gang du var offiser i Preussens hær på 1700-tallet? Kan hende vil tyske kommandogloser sette etterkommerens møte-motstandere midlertidig ute av spill, men du kan vedde på at det vil komme en reaksjon senere.

3. **Ingen match** - du skjenker din etterkommer en evne som er såpass upraktisk og uegnet for situasjonen at den enten ikke gjør noe som helst, eller den gjør ting verre. Eksempelvis: På en date med drømmedama, skjenker du din etterkommer evnen til å lage troverdige dyrelyder, som eksempelvis moskusoksens parringsbrøl…

Det er spilleder som til sist avgjør hvor god match det er, men det anbefales sterkt i tvilstilfeller å spørre spillerne hva de tenker før man tar avgjørelsen. Ved vurderingen skal spillederen ta hensyn til følgende:

- For **ferdigheter**: hvor bred eller smal er ferdigheten som brukes? Desto smalere, desto sterkere. «*Knivkamp i mørket*» er alltid bedre til å utkjempe en knivkamp i mørket enn «*flink til å slåss*».

- For **ferdigheter:** hvor mye har ferdigheten endret seg siden den gang rollen levde? Et slagsmål nå, er ganske likt et slagsmål for to hundre år siden. Men er det snakk om datamaskiner, så har ting endret seg noe siden Charles Babbage.

- For **sjelsevner**: hvor godt stemmer konteksten sjelsevnen opptrer i, med den konteksten etterkommeren er i? Er man «*Vis i rådslagningsmøter»,* så stemmer «rådslagningsmøte» rimelig godt overens med et viktig møte på jobben. Er man *«Modig i kamp»*, så stemmer derimot «kamp» langt ifra like godt overens på samme situasjon.

- For **alle situasjoner**: hvor godt forstår rollen hva som foregår? Er rollen egentlig i stand til å bedømme hva som skjer? Hvor nyttig er **egentlig** denne ferdigheten i denne situasjonen? Her er det særlig nyttig å høre med spilleren hva hen tenker, og vektlegge det.

- For **alle situasjoner**: er det noe i etterkommeren som vil gjøre hen særlig uvillig til å ta i bruk den sjelsevnen eller ferdigheten som lånes ut? Er etterkommeren sterkt overbevist avholdsmann, og en formoder forsøker låne ut ferdigheten «Dyktig begersvinger»?

- For **alle situasjoner**: i hvilken grad er etterkommeren i stand til å faktisk handle ut fra den evnen som lånes ut? Etterkommerens fysiske styrke, høyde, osv. endres ikke. Det å låne ut en ferdighet som dyktig fotballspiller, vil virkelig ikke hjelpe noen uten ben.

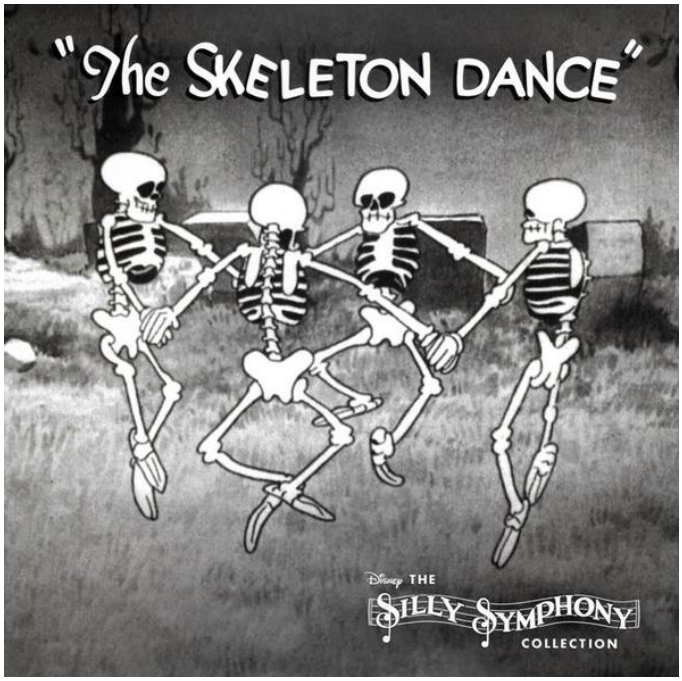
- For **alle situasjoner:** Har rollen en **svakhet** som er relevant i denne situasjonen? Hvis ja, så kan også noe av **svakheten** følge med over til etterkommeren. Eksempelvis: Dersom en rolle har svakheten «*grådig»,* og forsøker å låne ut en sjelsevne eller en ferdighet til en etterkommer stående i et bankhvelv? Så kommer nok den etterkommeren til å forsøke nibbe til seg noe av pengene.

- Avhengig av situasjon, kan det også være andre momenter å ta med i betraktning. Som spilleder er det viktig å være fair og konsekvent, men også bidra til at dette blir en god historie.

Det klart vanligste utfallet i de aller fleste situasjoner vil være **delvis match.** Det har gått århundrer mellom rollenes død og nå, i tillegg til de mange andre komplikasjonene som finner sted. Det er ingen enkel sak å hjelpe sine etterkommere.

Kan man bruke flere sjelsevner og ferdigheter på samme etterkommer?

Absolutt. Det er langt ifra slik at man vil løse problemet med å bare dele en sjelsevne eller ferdighet, særlig dersom utfallet blir «Delvis match» eller «Ingen match». Etterkommeren kan allikevel bare romme et slikt talent av gangen. Har man først delt ut ferdigheten «*Løpesterk*», og så gir etterkommeren sjelsevnen «*Romantisk ved solnedgang*», så forsvinner løpstalentet med en gang.



Hvordan bygge en historie?

Et kjennetegn for de fleste mennesker, er at man gjerne havner i problemer om igjen og om igjen. Kanskje er man litt grådig, og derfor stadig vekk forsøker å raske til seg noen ekstra grunker? Kanskje er man romantisk av natur, og derfor gang på gang lover evig kjærlighet til sin nyeste flamme? Eller kanskje er man simpelthen født med store mengder uflaks, og havner stadig vekk i nye problemer?

Det er ikke gitt på forhånd at den samme etterkommeren vil havne i problemer om igjen og om igjen. Kan hende er det etterkommere spillernes roller bare vil møte en enkelt gang? Men for å skape en god historie, er det viktig at man møter etterkommere flere ganger, og at man gradvis avslører stadig litt mer om hva som får dem til å være den de er.

Kanskje er åndenes første møte med sin etterkommer Jeppe, at Jeppe desperat forsøker finne en flaske for å døyve sin tørst? Og at åndenes andre møte med ham, er at man møter hans familie og skjønner hvorfor Jeppe drikker?

Åndenes sjelsevner og ferdigheter er kraftige verktøy, men er ikke noe som varer. Du kan låne ut motet ditt i en situasjon, men ditt mot hører ikke hjemme i din etterkommers kropp, og vil ikke kunne hjelpe etterkommeren over tid. Som ordtaket heter: «*Gi en mann en fisk, og du gir ham mat for en dag. Lær en mann å fiske, og du mater ham for resten av livet*». På sitt minste, så vil rollene kunne være de som kommer innom sine etterkommere, og gir dem en enkelt fisk her og der. Men gjennom klok bruk av sine evner, kan man være dyktig nok til at etterkommeren virkelig endrer personlighet til det bedre. Eksempelvis, om man lar en etterkommer med lav selvtillit, ofte nok få oppleve hvordan det er å vinne, så kan den selvtilliten ende opp med å blomstre.

Som spilleder anbefales det generelt å gi rollene mange nok glimt av etterkommerne sine, til at en kan se hvordan de utvikler seg, og hva slags mennesker de etter hvert blir. Tross alt, som forfader og formoder, har man valgt å bli værende for å vokte over sine etterkommere. Det å se at det faktisk blir folk av sine barnebarns barnebarn i 2026? Er den største belønningen man kan få.

✦ FORFEDRE ✦

ROLLEARK

PERSONALIA

Spillerens navn

Rollens navn

Utseende

Fødselsår: _____

Dødsår: _____

Yrke i livet

Svakhet

PORTRETT / SYMBOL

SJELSEVNER

Hva slags menneske var rollen? Skriv en personlig kvalitet og situasjonen hvor den kom til uttrykk.

KVALITET	NÅR KOM DEN TIL UTTRYKK?

FERDIGHETER

Hva kunne rollen gjøre da han levde? Skriv ned ferdigheter, kunnskaper og praktiske evner.

☐ _____

☐ _____

☐ _____

Bilder:

Bilde side 1 hentet fra By Oke - Own work, CC BY-SA 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1152966

Bilde side 3 hentet fra Baron von Schrenck Notzing https://pdimagearchive.org/images/4ef1d87c-a846-487d-89fb-9d81ec4a2ad8/

Bilde side 5 hentet fra Jastrow https://picryl.com/media/korwar-louvre-mh-34-87-97c42a

Bilde side 10 hentet fra Walt Disney/Ub Iwerks https://en.wikipedia.org/wiki/The_Skeleton_Dance#/media/File:The_Skeleton_Dance_vinyl_release.jpg