Glemte røtter

-et spillederløst rollespill for 3-6 spillere
av Miriam Moe Lassen og Martine Brandt Lassen

Dere skulle bare hit for å bestemme hva dere skulle gjøre med huset.
Dette forfalne Kråkeslottet som råtner der det står.
Men så kom regnet, og nå uler stormen utenfor.
Strømmen har gått. Telefonene er tomme for batteri.
Dere fant en svak lommelykt. Hva var den lyden?
Var det bare vinden, eller spøker det her?

Spillerne er en søskenflokk. De møtes i familiens hus, et gammelt kråkeslott, etter foreldrenes (mystiske?) bortgang. Det er da de innser at de ikke kjente foreldrene sine så godt som de trodde, men forfedrenes sjeler sitter i huset, og deres historier kommer til syne via enkelte gjenstander. Gjenstander som søsknene har sett rundt seg hele livet, får plutselig ny mening. Spillets mål er å oppdage så mye av familiens fortid som mulig, men også bli kjent med seg selv og sin levende familie.

Oppsett

Dere trenger en håndfull ulike rollespillterninger (t4, t8, t10, t12 og t20) og seks t6.
Skriv ut og klipp ut rolle- og yrkeskortene og legg dem i hver sin bunke.
Skriv ut et eksemplar av kartet over huset og tabellene på s. $-$.
Skriv ut et eksemplar av Spillets gang på s. $-$ til hver spiller.
I tillegg trenger dere ark til å tegne slektstreet på.

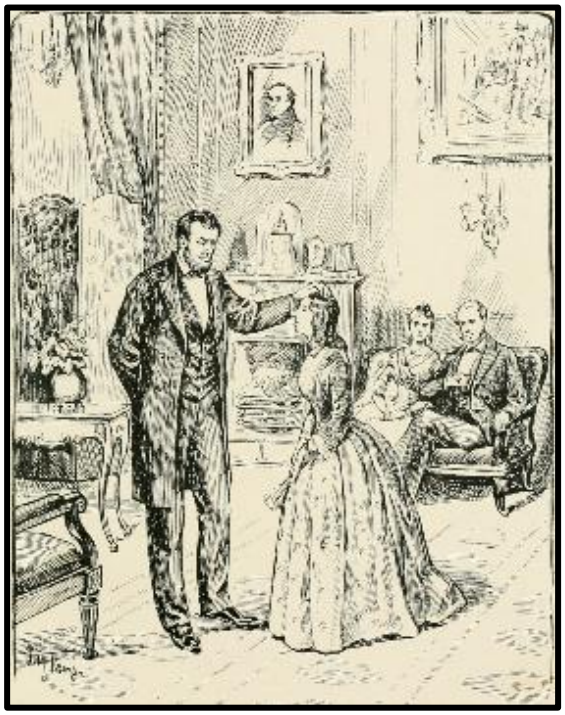
Rollene

Hver spiller trekker et rollekort og et yrkeskort. Hvert av kortene har en egenskap som kan brukes en begrenset mengde ganger gjennom spillet. Disse egenskapene kan også brukes for å hjelpe en annen i søskenflokken.

Søskenflokken

Spillerne må bli enige om i hvilken rekkefølge rollene er født og hvilken alder de har nå. Spillerne kan også bestemme husets og egne navn. Hvorfor var dere ikke nære med foreldrene deres? Dette kan være noe felles, eller man kan ha ulike grunner.

Hver rolle har en relasjon med de andre søsknene. Svar på spørsmålene på rolle- og yrkeskortene for å forklare hva slags bånd de har. Velg ulikt søsken for hvert spørsmål.

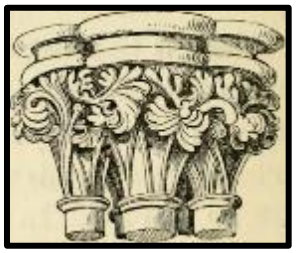


I tillegg svarer alle på hvilken søsken som betydde mest for dem i oppveksten. Har dere fortsatt å ha kontakt etterpå? Hvordan, eller hvorfor ikke?

Til slutt bestemmer hver spiller sin rolles mål. Vil du helst overta huset, med all oppussingen det innebærer, selge det, eller har hen helt andre planer?

Når disse tingene er bestemt, kan spillet starte ved at hver spiller beskriver sin rolles ankomst til huset.

Spillets gang



Kråkeslottet har vært i familiens eie i generasjoner, og er fylt av klenodier fra begges foreldrenes forfedre. I spillet går rollene gjennom et rom av gangen, og kobler rommet til én forfader. Et rom tilsvarer én scene. Mens søskenflokken beveger seg gjennom huset, blir de bedre kjent med familien, men også hverandre.

Scenens faser

Hver scene går gjennom følgende faser:

1) Bestem
2) Utforsk
3) Foreslå
4) Avklar
5) Avrund

Fase 1: Bestem

Bestem hvilken spiller som er etterkommer og hvem som er forfader. En spiller starter med å ha hovedrollen i første scene. Denne kalles *etterkommer*. Spilleren til høyre for etterkommeren får oppdraget som *forfaderen* i scenen. Forfaderen fungerer som spilleder og tar avgjørelser, om det trengs.

Etterkommeren bestemmer hvilket rom de vil gå til. Snakk gjerne som rollen når du forklarer valget ditt. Det er naturlig å starte i første etasje, men derfra kan man gå opp eller ned.

Forfaderen bestemmer hvilken forfader rommet representerer. Denne kan gjerne spilles som et usynlig spøkelse, som ikke kan interagere direkte med de andre rollene. Forfaderen som velges må være fra en tilgjengelig gren på treet, og neste i linjen ut fra en som allerede er utforsket. For eksempel kan man i første scene kun velge en av foreldrene, mens man i scene to (så fremt fase 4 var en suksess) kan velge besteforeldre ut fra denne forelderen. Forfaderens egen rolle er ikke med i scenen.

Fase 2: Utforsk

Huset er fullt av ting, men det er ikke alt som faktisk har betydd noe for forfedrene. Etterkommeren ruller for å utforske rommet og finne de spesielle gjenstandene. Forfaderen sjekker tabellene, beskriver gjenstanden og fyller på med informasjon der det trengs. Forfaderen oppfordres til å improvisere og utdype gjenstanden.

Antall gjenstander etterkommeren finner avklares med en t4 +/- en justering. For hver gjenstand man finner, ruller man en t20 og videre terningen som passer med den aktuelle tabellen.

Generasjon	**Justering**
Foreldre	+2
Besteforeldre	+1
Oldeforeldre	+0
Tippoldeforeldre	-1
Tipp-tippoldeforeldre	-2
Tipp-tipp-tippoldeforeldre og videre	-3

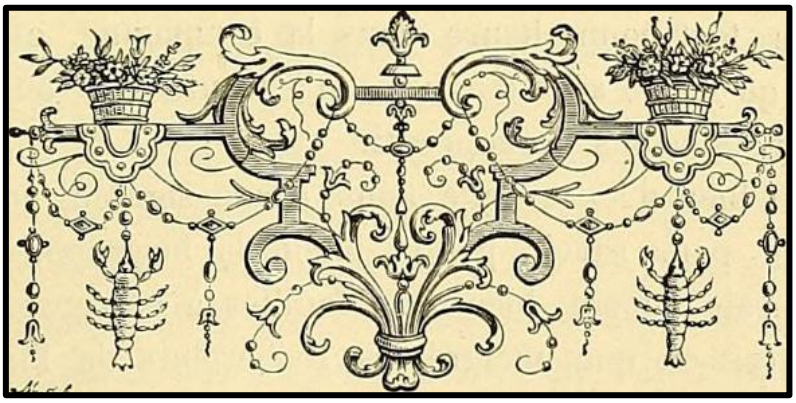
Hvis etterkommeren ikke finner noen gjenstand, er den linja død og kan ikke utforskes videre. Sett et kryss over linja i stamtreet og gå rett til Fase 5.

Fase 3: Foreslå

Etterkommeren, i samarbeid med resten av søskenflokken (uten forfaderen), lager et forslag for hva gjenstandene forteller om forfaderen. Det er en fordel å spille ut denne delen i rolle, og bruke muligheten til å også bygge relasjon i søskenflokken.

Her er eksempler på spørsmål man kan bruke som utgangspunkt:

- Hva forteller gjenstandene om forfaderens navn, yrke, hobbyer, hemmeligheter eller er de knyttet til en spesiell situasjon? I så fall, utdyp.
- Er det sammenheng er det mellom gjenstandene? I så fall, hvilken?
- Hvorfor sparte forfedrene på disse gjenstandene?
- Var gjenstanden noe de var stolt av, eller flau over? I så fall, hvorfor?



Fase 4: Avklar

For å avklare om historien søskenflokken lagde i Fase 3 stemmer, rull en t6 per gjenstand som ble flettet inn i historien om forfaderen.

	Resultat
≥21	Historien er korrekt, og dere finner en gjenstand som hører til i neste rom. Rull på gjenstandstabellene og ta med gjenstanden videre.
16-20	Historien er korrekt.
11-15	Historien er delvis korrekt, men enkelte elementer er misforstått. Hvilke elementer er sanne?
5-10	Historien har enkelte korrekte elementer, men resten er misforstått. Hvilke elementer er sanne? Resten forblir uvisst.
≤4	Historien er på ingen måte sann. Etterkommerne har ingen kontakt med denne linja lengre og den krysses ut.

Forfaderen svarer på spørsmål, om det er noen. Det er spillerne som får informasjonen fra forfaderen. Etterkommerne har i utgangspunktet ingen mulighet til å vite om det de bestemte var korrekt, men de kan bruke yrkenes egenskap, få en mageølelse eller indikasjon fra forfaderen om det.

Fase 5: Avrund

Etterkommeren noterer resultatene i stamtreet og gir turen videre til venstre. Dette er neste etterkommer, mens spilleren som var etterkommer nå blir forfader. Spillet er ferdig når man enten har vært gjennom loftet eller har krysset ut alle linjene i stamtreet.

Avslutning av spillet

Når spillet er ferdig, finner spillerne fram stamtreet og oppsummerer hva søskenflokken fant ut om familien sin. Gå en runde rundt bordet, og la alle fortelle om punktet i historien som de satte mest pris på. Har søsknene knyttet sterkere bånd gjennom historien, eller er konfliktene for store? Nådde noen målet sitt? Beholder noen huset, eller skal det selges? Helt til slutt forteller hver spiller hva rollen gjør og tenker i en tilfeldig situasjon omtrent en måned etterpå.

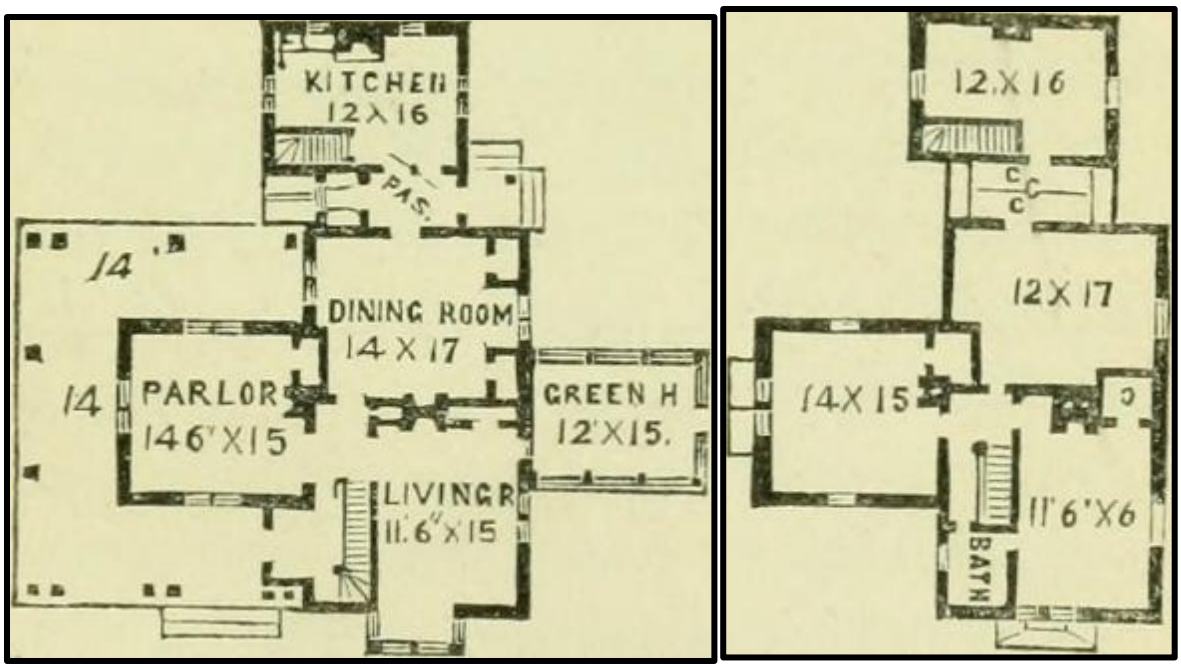
Kråkeslottet

Kjeller

Krypkjelleren, med inngang fra utsiden av huset, er et stort rom. Her står varmtvannstanken rett på åpent fjell. Det er kjølig og fuktig.

Første etasje

Første etasje består av en entré, penstue, dagligstue, spisestue, kjøkken og drivhus.



Andre etasje

I andre etasje er det fire soverom og et bad. Selv om søskenflokken har vokst opp i huset, har de flyttet ut av rommene, og foreldrene har innredet rommene med gjenstander de har funnet på loftet.

Loft

Å utforske loftet avslutter spillet, så en etterkommer kan kun gå hit dersom spillerne har blitt enige om at dette er siste scene, dette er siste rom tilgjengelig, eller man bare har én linje igjen og frykter at dette er siste sjanse.

En luke i taket fører til loftet som dekker hele flaten. Her oppe finnes det mye rot. Det meste er verdiløst, men det finnes enkelte historiske gjenstander. Man får derfor +3 justering på rull for å bestemme antall gjenstander.

Gjenstandstabeller

Rull en t20. Finn rett tabell og rull terningen som passer. Hvis gjenstanden er for ny i forhold til forfaderens tidsepoke, er den et falskt spor. Forfaderen beskriver gjenstanden, men kan gjerne få innspill og spørsmål fra etterkommerne for åpenbare avklaringer. Etterkommerne kan også bruke egenskapen tilknyttet yrket sitt for å innhente mer informasjon om gjenstanden.

1. Bilde

t20	Gjenstand
1	Forfaderen alene
2	Forfaderen med ektefelle/partner
3	Forfaderen med en ukjent person
4	Selvportrett av forfaderen
5	Portrett av forfaderen
6	Portrett av en ukjent
7	En gruppe mennesker
8	Forfaderen i en gruppe mennesker av ulik alder
9	Forfaderen i en gruppe mennesker i samme alder
10	Et hus på landet
11	En skog
12	Et fjell
13	En eng
14	Et tre på en eng
15	Et skogsdyr
16	Et skip
17	Et hav
18	Et husdyr
19	Forfaderen med et kjæledyr
20	Et kjæledyr

2. Religiøst

t20	Gjenstand
1	Rosenkrans
2	Krusifiks
3	Alterbeger
4	Kors
5	Oblat
6	Vievannskar
7	Runebomme
8	Bønnematte
9	Misbaha
10	Kaligrafisett
11	Fatimas hånd
12	Halvmåne
13	Mezuza
14	Menora
15	Shofar
16	Tallit
17	Kippa
18	Oljelampe
19	Buddah
20	Relikvie

3. Porselen

t20	Gjenstand
1	Tallerken
2	Kopp
2	Skål
3	Katt
4	Hund
5	Elskende par
6	Lesende gutt
7	Dansende jente
8	Narhval
9	Ku
10	Enhjørning
11	Hest med gutt
12	Blomst
13	Vase
14	Urne
15	Måke
16	Isbjørn
17	Byste uten hode
18	Tiger
19	Dame som skriver
20	Teselskap

4. Bok

t20	Gjenstand
1	Kalender
2	Bibel
3	Barnebibel
4	Salmebok
5	Torarull
6	Koran
7	Vedaene
8	Tripitaka
9	Apokryft evangelie
10	Norsk skuespill
11	Utenlandsk skuespill
12	Eventyrbok
13	Bok om natur
14	Biografi
15	Bok om båter
16	Bok om skikk og bruk
17	Tegnebok
18	Visebok
19	Kokebok
20	Barnebok

5. Brev/utklipp

t12	Gjenstand
1	Postkort
2	Kjærlighetsbrev
3	Avisforside
4	Løpeseddel / plakat
5	Brev fra en kjent person
6	Anklage
7	Gjeldsbrev
8	Skjøte
9	En nær venn
10	Familiemedlem
11	En kjent hendelse
12	Ukjent avsender

6. Verktøy

t12	Gjenstand
1	Skrutrekker
2	Vater
3	Fastnøkkel
4	Skruer
5	Spiker
6	Hammer
7	Sag
8	Høvel
9	Stemjern
10	Ljå
11	Tang
12	Lim

7. Smykke

t8	Gjenstand
1	Ring
2	Øredopp (én)
3	Øredopp (par)
4	Armbånd
5	Kjede
6	Klokke
7	Brille
8	Tiara

8. Våpen

t10	Gjenstand
1	Kniv
2	Bajonett
3	Armbrøst
4	Pistol
5	Revolver
6	Muskett
7	Gevær
8	Sverd
9	Korde
10	Klubbe

9. Reise

t8	Gjenstand
1	Bilde fra et annet land
2	Billetter (fartøy)
3	Billetter (underholdning)
4	Utenlandske sedler
5	Suvenir
6	Utstoppet dyr
7	Koffert
8	Kart

10. Klær og sminke

t8	Gjenstand
1	Parykk
2	Poncho
3	Rouge / pudder
4	Gult sminkepulver
5	Overdel
6	Underdel
7	Sokker
8	Kjole / dress

11. Trofe

t6	Gjenstand
1	Idrettspokal
2	Medalje
3	Diplom/kursbevis
4	Gullklokke
5	Utstoppet dyrehode
6	Alkohol fra fødselsåret

12. Biologisk

t6	Gjenstand
1	Sommerfugl i glass (hvilken)
2	Mennesketann
3	Dyretann (hvilket)
4	Hårlokk
5	Narhvalstann
6	Frosk på glass

13. Samling

t12	Gjenstand
1	Egg
2	Insekter
3	Edderkopper
4	Avisutklipp e.l.
5	Servise
6	Glass
7	Frimerker
8	Mynter
9	Steiner
10	Kort
11	Spill
12	Trykksaker

14. Teknologi

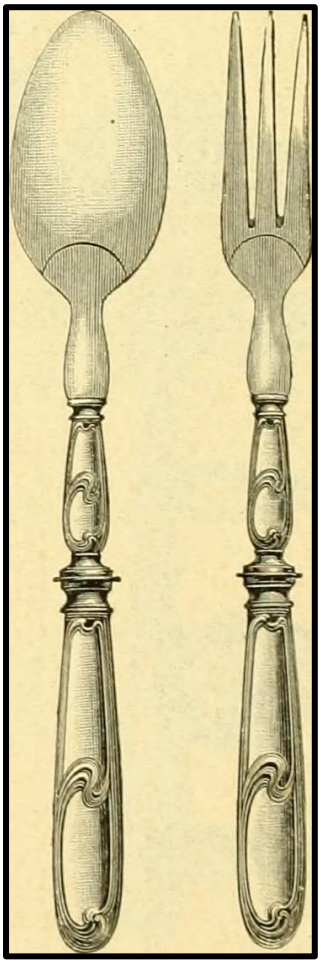
t8	Gjenstand
1	Telefon
2	Musikkavspiller
3	Skrivemaskin
4	Datamaskin e.l.
5	Rammekutter
6	Karbidlampe
7	Gruvelampe
8	Hjul

15. Friluftsliv

t10	Gjenstand
1	Telt
2	Sovepose
3	Skinnfell
4	Tau
5	Teltplugg
6	Turbrenner
7	Ski
8	Truger
9	Staver
10	Skøyter

16. Kjøkkenredskap

t20	Gjenstand
1	Kjevle
2	Sleiv
3	Stekepanne
4	Morter
5	Jerngryte
6	Kniv
7	Saks
8	Kakeform
9	Kakespade
10	Rivjern
11	Øse
12	Bærplukker
13	Hjulvisp
14	Potetgaffel
15	Vaffeljern
16	Kjøttkvern
17	Tvare
18	Fattigmannrulle
19	Munkepanne
20	Gaffel



17. Musikalsk

t20	Gjenstand
1	Fløyte
2	Fiolin
3	Gitar
4	Klarinett
5	Piano
6	Langeleik
7	Trekkspill
8	Lur
9	Sag
10	Kornett
11	Valthorn
12	Djembe
13	Gong
14	Janggo
15	Koto
16	Banjo
17	Lutt
18	Notestativ
19	Noter til en kjent melodi
20	Noter til en ukjent melodi

18. Mat og drikke

t20	Gjenstand
1	Kirkevin
2	Dyr alkohol (utenlandsk)
3	Muggost
4	Tørket tang
5	Krydder
6	Frø / nøtt
7	Olje
8	Akevitt
9	Mjød
10	Surdeigsstarter
11	Muggent brød
12	Hjemmelaget vin
13	Syltet grønnsak
14	Syltetøy
15	Tørket frukt
16	Konfekt
17	Boks med julekaker
18	Hermetikk
19	Tørket kjøtt
20	Tørket fisk

19. Møbel

t12	Gjenstand
1	Bord
2	Stol
3	Skjenk
4	Speil
5	Nattbord/sidebord
6	Lampe
7	Reol
8	Sofa
9	Bestefarklokke
10	Kiste
11	Puff
12	Kommode

20. Leke

t12	Gjenstand
1	Bamse
2	Bjeller
3	Trekkoppleke
4	Kuler
5	Spill
6	Kort
7	Kjøretøy
8	Dukke
9	Buktalerdukke
10	Troll i eske
11	Tinnsoldat
12	Terninger

Rollekort

Rolle: Den ansvarlige

Relasjonsspørsmål: En av søsknene dine gjorde noe uansvarlig i oppveksten. Hvem og hva var det?
Egenskap: En gang i løpet spillet leter du ekstra nøye og får +1 på utforskning

Rolle: Atpåklatten

Relasjonsspørsmål: En av søsknene dine pleide å ta ekstra vare på deg. Hvem var det, og hvordan likte du det?
Egenskap: Du har flaks. En gang i løpet av spillet kan du rulle på nytt i forbindelse med utforskning.

Rolle: Pedanten

Relasjonsspørsmål: En av søsknene dine er alltid unøyaktig. Hvem er det, og hvilken gang husker du best?
Egenskap: En gang i løpet av spillet kan du bruke internett til å søke opp om en gjenstand. Forfaderen kan fortelle tre fakta om gjenstanden og dere får +1 i avrundingsfasen.

Rolle: Den sofistikerte

Relasjonsspørsmål: En av søsknene dine går alltid uflidd. Hvem?
Egenskap: En gang i løpet av spillet kan du bytte ut en gjenstand med noe mer verdifullt og få +1 i den påfølgende avrundingsfasen.

Rolle: Den vågale

Relasjonsspørsmål: En av søsknene dine er litt av en feiging. Hvem er det?
Egenskap: En gang i løpet av spillet kan du forklare hvordan du tar en risk og få +1 på et valgfritt rull.

Rolle: Rampungen

Relasjonsspørsmål: Favorittspøken din gikk ut over en av søsknene dine. Hva var spøken, og hvem gikk det ut over?
Egenskap: En gang i løpet av spillet kan du bytte ut en gjenstand med en valgfri.

Rolle: Sportsidioten

Relasjonsspørsmål: En av søsknene dine klager alltid når du snakker om sport. Hvem er det, og hvilken idrett liker de minst?
Egenskap: Hvis det er en gjenstand som passer, kan du en gang i løpet av spillet bruke fakta om idrett til å få +1 i avrundingsfasen.

Rolle: Kunstneren

Relasjonsspørsmål: En av søsknene dine har aldri skjønt deg. Hvem er det, og hvordan merker du det?
Egenskap: En gang i løpet av spillet, hvis en av gjenstandene i utforskningen var en kunstgjenstand, kan du rulle på nytt i avrundingsfasen.

Yrkeskort

Yrke: Gymlærer
Relasjonsspørsmål: Du har prøvd å trene et av søsknene dine. Hvem og hvorfor?
Egenskap: Du kan få ekstra informasjon fra forfaderen om gjenstander som har med yrket ditt å gjøre.

Yrke: Realfagslærer
Relasjonsspørsmål: Hvilket fag er favoritten din? Et søsken synes det er kjedelig. Hvem?
Egenskap: Du kan få ekstra informasjon fra forfaderen om gjenstander som har med yrket ditt å gjøre.

Yrke: Eiendomsmegler
Relasjonsspørsmål: Du solgte huset til et søsken. Hvem, og hvordan gikk det?
Egenskap: Du kan få ekstra informasjon fra forfaderen om gjenstander som har med yrket ditt å gjøre.

Yrke: Taxisjåfør
Relasjonsspørsmål: Du har sett et søsken være på et sted de ikke skulle. Hvem var det, og hvorfor var de der?
Egenskap: Du kan få ekstra informasjon fra forfaderen om gjenstander som har med yrket ditt å gjøre.

Yrke: Renholder
Relasjonsspørsmål: Hva slags bedrift jobber du i? Et søsken mener stadig du burde skifte yrke. Hvem, og hva foreslår de som alternativ?
Egenskap: Du kan få ekstra informasjon fra forfaderen om gjenstander som har med yrket ditt å gjøre.

Yrke: Resepsjonist
Relasjonsspørsmål: Hva slags bedrift jobber du i? Et søsken spøker stadig om uniformen din. Hvem og hvorfor?
Egenskap: Du kan få ekstra informasjon fra forfaderen om gjenstander som har med yrket ditt å gjøre.

Yrke: Massør
Relasjonsspørsmål: Et av søsknene spøker alltid om yrket ditt. Hvem?
Egenskap: Du kan få ekstra informasjon fra forfaderen om gjenstander som har med yrket ditt å gjøre.

Yrke: Journalist
Relasjonsspørsmål: Hva slags tidsskrift jobber du for? Et søsken er skeptisk til dette. Hvorfor?
Egenskap: Du kan få ekstra informasjon fra forfaderen om gjenstander som har med yrket ditt å gjøre.

Yrke: Politi

Relasjonsspørsmål: Et søsken inspirerte deg til å velge denne retningen. Hvem og hvordan?
Egenskap: Du kan få ekstra informasjon fra forfaderen om gjenstander som har med yrket ditt å gjøre.

Yrke: Lege

Relasjonsspørsmål: Hva er spesialistområdet ditt? Et søsken spør deg stadig om råd. Hvem og hvorfor?
Egenskap: Du kan få ekstra informasjon fra forfaderen om gjenstander som har med yrket ditt å gjøre.

Yrke: Butikkmedarbeider

Relasjonsspørsmål: Hva slags butikk jobber du i? Et søsken vil at du heller skal jobbe med dem. Hvem, og med hva?
Egenskap: Du kan få ekstra informasjon fra forfaderen om gjenstander som har med yrket ditt å gjøre.

Yrke: Butikksjef

Relasjonsspørsmål: Hva slags butikk jobber du i? Et søsken er stadig innom og handler. Hvem, og hvorfor?
Egenskap: Du kan få ekstra informasjon fra forfaderen om gjenstander som har med yrket ditt å gjøre.

Bildekilder

Alle bilder er hentet fra kilder i Public Domain.

https://insideoutlibrary.com/?q=family&id=ia-wasabrahamlincol00lcmayn-112-18

https://insideoutlibrary.com/?q=decor&id=ia-glossaryoftermsu01park-99-79

https://insideoutlibrary.com/?q=decor&id=ia-gazettedesbeauxa40pari-361-148

https://insideoutlibrary.com/?q=house&id=ia-suburbanhomesfor00will-74-27

https://insideoutlibrary.com/p/ia-lorfevreriedercu00orfe-49-63