VELKOMMEN INN, INGEN UTVEI

et rollespill laget i forbindelse med R.I.S.K. 2026

VELKOMMEN INN, INGEN UTVEI

et rollespill laget i forbindelse med R.I.S.K. 2026

Brunehilde Marie Hjertaas

Tekst og design: Brunehilde Marie Hjertaas
Illustrasjoner og foto: Brunehilde Marie Hjertaas
Layout: Brunehilde Marie Hjertaas

Rollespillet *Velkommen inn, ingen utvei* © Brunehilde Marie Hjertaas

INTRODUKSJON

Velkommen inn, ingen utvei er et tragisk (eller tragikomisk) rollespill om livet på et avgrenset sted, hvor man må ta avskjed med folk som er betydningsfulle for en. Rollespillet er skrevet for å spilles i løpet av en kveld. Spillet er spillederløst.

BAKGRUNN

Handlingen i rollespillet foregår på et avgrenset sted. Spillernes roller (rollepersoner) er vanlige mennesker som av ulike grunner befinner seg på stedet. Etterhvert oppdager rollene at de ikke kan forlate stedet. Hva er det som hindrer dem i å dra sin vei? Plutselig begynner også folk som er betydningsfulle (biroller) for rollene å dø. Hvordan påvirker dette rollene? Og er det virkelig ingen utvei?

HVA TRENGER DERE FOR Å SPILLE?

For å spille dette spillet trenger dere: dette regelheftet, 3-5 spillere, ett rolleark per spiller (se bakerst i heftet), ett birolleskjema per spiller (se bakerst i heftet), blyanter, viskelær, en saks, teip, fire blanke A4-ark, en sekssidet terning (1T6) og en åttesidet terning (1T8). Hvis dere ikke har terninger, så kan dere bruke en vanlig kortstokk og ta ut et ess, en 2er, en 3er, en 4er, en 5er, en 6er, en 7er og en 8er. Så er det bare å stokke kortene og trekke ett kort istedenfor å rulle en terning. Bruk kort 1-6 når dere skal rulle 1T6, og bruk kort 1-8 når dere skal rulle 1T8.

OPPSETT AV SPILLET

Spillet er opprinnelig tiltenkt å foregå i en fiktiv skygge av vår egen verden og moderne tid, hvor rollepersonene er vanlige mennesker, men la ikke det stoppe dere i å være kreative med settingen.

Dere kan velge å spille i en annen tid, en annen verden og at rollepersonene er noe annet enn mennesker, *f.eks. en gruppe gladiatorer som holder til på en kamparena i antikkens Romerriket, eller en gjeng katter som driver et postkontor i Mjaueby.* Det viktige er at rollepersonene er vanlige personer i sin setting, dvs. at de er ikke superhelter, konger, dronninger, statministre, milliardærer, verdensmestere e.l.

Spillet følger dette oppsettet (les videre for nærmere beskrivelse av hvert punkt):

1. **Finn et avgrenset sted og gi det et navn**
2. **Lag et kart over stedet**
3. **Lag birollene**
4. **Lag rollepersonene**
5. **Lag en trekkbunke av birollene**
6. **Finn en startspiller**

1. FINN ET AVGRENSET STED OG GI DET ET NAVN

Finn et avgrenset sted hvor spillets handling skal foregå. Rull på **«avgrenset sted-tabellen»**, velg fra tabellen eller finn på noe selv. Gi det avgrensede stedet et navn. *Eksempel: Nina, Terje, Ola og Kari spiller sammen. Ola ruller 1T6. Resultatet på terningen blir 3. Spillet skal da foregå på et feriested. Gjengen velger hotell fra eksemplene som er listet opp. De blir enige om å kalle stedet for Wangen høyfjellshotell.*

AVGRENSET STED-TABELLEN		
1T16	**STED**	**EKSEMPLER (evt. rull 1T6 igjen pga at det er 6 eksempler på hvert sted)**
1	SKIP	*Cruiseskip, fiskeskøyte, danskebåten, yacht, romskip, ubåt*
2	HERSKAPSHUS	*Slott, villa, kråkeslott, luksusleilighet, gods, oppussingsobjekt*
3	FERIESTED	*Campingplass, hotell, hytte, sommerleir, natttog, wellness retreat*
4	ARBEIDSPLASS	*Gartneri, postkontor, fabrikk, butikk, laboratorium, meglerkontor*
5	INSTITUSJON	*Sykehus, museum, rådhus, universitet, fengsel, kloster*
6	FORNØYELSESSTED	*Restaurant, nattklubb, badeland, tivoli, teater, spillfestival*

2. LAG ET KART OVER STEDET

Lag et stort kart ved å teipe sammen fire A4-ark. Skriv stedets navn på kartet, *f.eks. Wangen høyfjellshotell*. Samarbeid om å lage kartet. La hver spillet tegne inn minst tre rom hver, evt. campingvogner e.l. hvis spillet foregår på en campingplass. Skriv også hva hvert rom er, *f.eks. kjøkken.* NB! Det er lov å tegne på flere rom underveis i spillet, hvis dere skulle ønske det.

3. LAG BIROLLENE

Ta ett birolleskjema per spiller og klipp opp etter linjene, slik at det blir tre biroller/ birolle-lapper per spiller. *Eksempel: Med fire spillere blir det totalt 12 biroller å lage.* Det er viktig at dere lager birollene sammen. Velg en spiller til å være sekretær.

VELG BIROLLETYPER

Bli enige om hvilke typer biroller dere trenger/ vil ha med i spillet. Dette er for å forhindre at *f.eks. Wangen høyfjellshotell får 12 kokker, men det er selvfølgelig mulig å ha flere type kokker f.eks. sjefskokk og dessertkokk.* Sekretæren skriver birolletype øverst på hver birolle, *f.eks. kokk, resepsjonist, kelner, rengjører, hotellsjef, vaktmester, ski-instruktør, dj, gjest nr. 1, gjest nr. 2, gjest nr. 3, gjest nr. 4, gjest nr. 5, gjest nr. 6, gjest nr. 7 og gjest nr. 8.*

GI BIROLLENE NAVN, ALDER OG SKRIV EN SETNING OM DEM

Gå med klokka rundt bordet, hvor hver spiller i tur og orden gir en birolle navn, alder og en setning som forteller noe om birollen. Sekretæren skriver ned hva spillerne sier på birolle-lappene. NB! Sekretæren skal selvsagt også komme med navn, alder og en setning om biroller. Gå rundt bordet flere ganger, helt til alle birollene har blitt fylt ut. Det er viktig at alle lytter til hva som blir sagt, slik at man blir kjent med birollene. *Eksempel: Kari kommer med forslag om at «kokkens» navn er «Hjalmar Thorsen» og at hans alder er «47 år». Videre kommer Kari med setningen «Hjalmar Thorsen spiller bordtennis og liker å høre på gamle LP-plater.»*

DEL UT BIROLLENE

Legg alle birollene, med tekstsiden ned, i en bunke. Stokk dem til en trekkbunke, og del ut 3 biroller til hver spiller. Det er viktig at man ikke ser hvilke biroller de ulike spillerne har fått tildelt.

4. LAG ROLLEPERSONENE

Nå lager spillerne sin egen rolleperson. Del ut ett rolleark til hver spiller.

FYLL UT INFORMASJON OM ROLLEN

Spilleren fyller ut rollepersonens navn, alder, yrke, utseende, hobby(er) og interesser, bakgrunn (familie, oppvekst, sivilstatus, etc.), og hvorfor er rollen på dette stedet. *Eksempel: Ola fyller ut følgende for sine rolle - «Navn: Mons Hansen»; «Alder: 23 år»; «Yrke: Personlig trener»; «Utseende: Muskuløs med langt hår i hestehale»; «Hobby(er) og interesser: Liker å spille sjakk og brygge øl»; «Bakgrunn (familie, oppvekst, sivilstatus, etc.): Mons vokste opp i en av Oslos drabantbyer med foreldre og to eldre søstre. Han kjedet seg på skolen og valgte derfor et yrke hvor han kunne være aktiv. Mons er singel og leier et rom i et bokollektiv.»; «Hvorfor er rollen på dette stedet: Mons er på Wangen høyfjellshotell for å stå på snowboard.»*

GJØR BIROLLENE BETYDNINGSFULLE

På baksiden av rollearket skal spilleren fylle ut hvorfor de tre birollene hen fikk utdelt er betydningsfulle for rollepersonen. NB! At en birolle er betydningsfull for rollepersonen, behøver ikke å bety at det er en person rollen har et godt forhold til. Det betyr bare at birollen har hatt en innvirkning på rollepersonen. *Eksempel: En av birollene Ola fikk utdelt er birollen «Gjest nr.7: Preben Skrotnes, 25 år». Ola skriver at birollen Preben er en person hans rolle Mons hater. Preben er nemlig Mons sin argeste konkurrent i sjakk.*

5. LAG EN TREKKBUNKE AV BIROLLENE
Legg alle birollene, med tekstsiden ned, i en bunke. Stokk dem, og legg bunken på midten av bordet.

6. FINN STARTSPILLER
Finn ut hvem som skal være startspiller ved å kaste 1T6. Den som får høyest resultat på terningen begynner. Hvis flere spillere kaster like høyt på terningen, så kaster disse spillerne på nytt, inntil man får en spiller med høyest resultat.

SPILLETS GANG
Nå er det tid for å spille selve spillet. Spillet spilles i form ulike type scener. NB! Vær ikke redd for å si kutt og avslutte scenen når du/ dere syns en scene blir for langtekkelig.

Scenetypene spilles i denne rekkefølgen (les videre for nærmere beskrivelse av hvert punkt):

1. **VELKOMSTSCENER (en scene per rolleperson)**

2. **INGEN UTVEI-SCENE (en felles scene for alle rollepersonene)**

3. **AVSKJEDSSCENER (to scener per antall spillere)**

4. **AVSLUTNINGSSCENER (en scene per rolleperson)**

1. VELKOMSTSCENER (en scene per rolleperson)
Startspilleren begynner. Hen starter med å beskrive hvordan og hvorfor rollepersonen hens kom til stedet, *f.eks. Olas rolleperson Mons er på Wangen høyfjellshotell for å stå på snowboard. Mons tok toget til Wangen.* De andre spillerne trekker hver sin birolle fra birolle-trekkbunken, uten å vise de andre hva de trakk. Startspilleren velger så et rom på stedskartet hvor scenen skal starte, *f.eks. resepsjonen på Wangen høyfjellshotell.* Scenen kan forflytte seg til andre rom underveis. Spill ut at birollene introduserer seg for rollepersonen, og ønsker hen velkommen. Hvis noen av birollene som er i scenen, er en betydningsfull rolle for rollepersonen, pass på å adressere det i scenen. *Eksempel: Rollepersonen Mons møter birollen Preben i resepsjonen på Wangen høyfjellshotell. Preben er Mons sin argeste konkurrent i sjakk. Mons sier derfor: - «Næmmen, Preben, er det deg? Nå er det lenge siden vi har konkurrert i sjakk!».* Legg de brukte birollene i en kastebunke. Gå med klokka rundt bordet, til alle spillerne har fått hatt en velkomstscene med sin rolleperson. Hvis trekkbunken går tom for biroller, stokk kastebunken og lag en ny trekkbunke.

2. INGEN UTVEI-SCENE (en felles scene for alle rollepersonene)
Noe dramatisk skjer. Plutselig har stedet ingen utvei. Rollepersonene og birollene er fastlåst på stedet. Rull på **«hva hindrer rollene i å dra fra stedet?-tabellen»**, velg fra tabellen eller finn på noe selv. Diskuter rundt bordet som spillere, og bli enige om noen flere detaljer. *Eksempel: Nina, Terje, Ola og Kari spiller sammen. Nina ruller 1T8. Resultatet på terningen blir 4. Det er magi som hindrer rollene i å forlate Wangen høyfjellshotell. Noen har utløst den eldgamle lutefisk-forbannelsen over hotellet: - hvis gjesten på rom nr. 7 mister en bit lutefisk på nissefiguren i trappa, blir hotellet innelåst i en magisk snøkule.*

Spill én scene hvor alle rollepersonene er samlet og oppdager at de ikke kan forlate stedet. Bruk birollene og kartet til hjelp, hvis dere ønsker det. *Eksempel: Rollepersonene Mons, Nadia, Thomas og Lise har tenkt seg ut for ake etter middagen. Tre meter utenfor døra, er det plutselig en glasskuppel som omslutter hele hotellet.*

HVA HINDRER ROLLENE I Å DRA FRA STEDET?-TABELLEN		
1T8	**HINDER**	**FORKLARING**
1	TID OG ROM	*Rollene er i en virkelighetssfære utenfor normalt tid og rom.*
2	DRØM	*Rollene er fanget i noen sin drøm.*
3	FIKSJON	*Rollene er fanget i noen sin bok, tvserie, film eller sang.*
4	MAGI	*En trylleformel eller en forbannelse hindrer rollene i å dra.*
5	FYSISK BARRIERE	*Noe blokkerer veien ut, f.eks. låst dør, gjerde, grunnstøtt skip, ras, oversvømmelse, sandstorm, orkan, innesnødd, osv.*
6	MONSTER	*Ett eller flere monstre holder rollene fanget.*
7	SPILL	*Rollene er fanget i noen sitt dataspill, rollespill el. reality tvserie.*
8	EKSTERN SITUASJON	*Verden utenfor er utrygg, f.eks. dødelig pest som sprer seg, væpnet konflikt, gjengoppgjør, radioaktiv stråling, blodtørstige chihuahuaer herjer landet, giftig gass, osv.*

3. AVSKJEDSSCENER (to scener per antall spillere)

Etterhvert begynner det å tære på både rollepersoner og biroller at de er fastlåst på stedet. Flere biroller dør. Legg alle birollene, med tekstsiden ned, i en bunke. Stokk dem, og legg bunken på midten av bordet. Startspilleren begynner. Hen trekker en birolle, forteller hvem birollen er, hvordan birollen døde og i hvilket rom. Hen legger så birollen i rommet på kartet. Spilleren til den rolleperson som hadde den døde birollen som en av sine betydningsfulle biroller, gir seg til kjenne. Spilleren til rollepersonen, starter scenen i rommet birollen døde, og spiller ut hvordan rolleperson reagerer på dødsfallet. De andre spillerne er frie til å improvisere seg inn i scenen, enten som sine egne rollepersoner, eller som de gjenlevende birollene. Rollene kan bevege scenen over til andre rom underveis. *Eksempel: Spilleren Nina trekker birollen Preben. Hun forteller at Preben blir funnet død i biblioteket. Preben har dødd etter å ha forspist seg på lutefisk. Nina legger Preben i biblioteket. Spilleren Ole forteller at Preben er en betydningsfull birolle for hans rolleperson Mons. Han spiller ut at Mons knekker sammen i bitterhet og sorg i biblioteket, fordi Mons aldri fikk muligheten til å bevise at han er en bedre sjakkspiller enn Preben.*

Neste avskjedsscene starter med at spilleren til venstre for startspilleren trekker en birolle, forteller hvem birollen er, hvordan birollen døde og i hvilket rom. Hen legger så birollen i rommet på kartet. Spilleren til den rolleperson som hadde den døde birollen som en av sine betydningsfulle biroller, gir seg til kjenne. Spilleren til rollepersonen starter scenen i rommet birollen døde, og spiller ut hvordan rollen reagerer på dødsfallet. De andre spillerne er frie til å improvisere seg inn i scenen, enten som sine egne rollepersoner, eller som de gjenlevende birollene. Slik fortsetter avskjeds-scenene, inntil det har blitt spilt to avskjedsscener per antall spillere. Til slutt vil det være bare noen få gjenlevende biroller. Det vil også være slik at noen av rollepersonene ikke har måttet ta avskjed med alle sine betydningsfulle biroller. Det kan t.o.m. skje at en rolleperson ikke har måttet ta

avskjed med noen av sine betydningsfulle biroller. Les «**biroller og avskjedsscener-tabellen»** for en nærmere spesifisering.

BIROLLER OG AVSKJEDSSCENER-TABELLEN				
ANTALL SPILLERE	**BIROLLER PR SPILLER**	**BIROLLER I SPILL**	**ANTALL AVSKJEDS-SCENER**	**ANTALL BIROLLER I LIVE VED SPILLETS SLUTT**
3	3	9	6	3
4	3	12	8	4
5	3	15	10	5

4. AVSLUTNINGSSCENER (en scene per rolleperson)

Tiden har kommet for å avslutte spillet. Spillet avsluttes ved å bruke **«avslutningstabellen»** og spille ut resultatet på tabellen. For å finne resultat på **«avslutningstabellen»** ruller man 1T6 og legger til 2 per betydningsfulle birolle som rollepersonen har måttet ta avskjed med. Summen man får viser resultatet på tabellen. Hver rolleperson får sin avslutningsscene. Den spilleren som får lavest sum på **«avslutningstabellen»** begynner først med avslutningsscenen til sin rolleperson. Deretter er det spilleren med nest laveste sum, osv. Til slutt er det spilleren med den høyeste summen sin tur. Hvis flere får samme sum, så blir de spillerne med samme sum enige om hvem som går først. *Eksempel: Ola ruller 1T6 og får 4 på terningen. Ola spiller rollepersonen Mons. Mons har i løpet av spillet måttet ta avskjed med to av sine betydningsfulle biroller. Olas sum på **«avslutningstabellen»** blir 4+2+2=8. 8 gir ham resultatet «hjelpemiddel». Ola spiller ut hvordan hans rolleperson Mons klarer å komme seg ut av den magiske snøkule-forbannelsen som har holdt alle rollene innesperret på Wangen høyfjellshotell. Tidligere i spillet har Mons måttet ta avskjed med to av sine betydningsfulle biroller - Preben og Hjalmar. Preben etterlot seg et gullforgylt sjakkbrett. Mons gir nissen, som står bak snøkule-forbannelsen, sjakkbrettet i betaling for å slippe ut av snøkulen.*

AVSLUTNINGSTABELLEN Finn rollepersonens sum ved å rulle 1T6 og legge til 2 per betydningsfulle birolle som rolleperson har måttet ta avskjed med. Summen man får viser resultatet på tabellen.		
SUM	**RESULTAT**	**FORKLARING**
1-4	**DØD**	Rollen dør før hen finner veien ut/ blir reddet. Beskriv hvordan rollen dør.
5-6	**HELTE-MODIG OFFER**	Rollen dør på veien ut, men får reddet ut en av sine betydningsfulle biroller. Beskriv hvem rollen redder, hvorfor og hvordan. Beskriv hvordan rollen dør.
7-8	**HJELPE-MIDDEL**	Rollen kommer seg ut. En av de betydningsfulle biroller som hen har mistet, har etterlatt seg en gjenstand som hjelper hen ut. Beskriv hva gjenstanden er, hvem som eide den, og hvordan den hjelper rollen i å komme seg ut.
9-12	**ARV**	Rollen kommer seg ut av stedet. Beskriv hvordan. På utsiden venter en arv/ lærdom fra en av de betydningsfulle birollene som hen har mistet. Beskriv hva arven/ lærdommen er, hvem den er fra, og hvordan den påvirker rollen.

BIROLLESKJEMA FOR "VELKOMMEN INN, INGEN UTVEI"

TYPE BIROLLE:

NAVN: ALDER:

SETNING OM BIROLLEN:

TYPE BIROLLE:

NAVN: ALDER:

SETNING OM BIROLLEN:

TYPE BIROLLE:

NAVN: ALDER:

SETNING OM BIROLLEN:

ROLLEARK

for "Velkommen inn, ingen utvei"

NAVN: ALDER:

YRKE:

UTSEENDE:

HOBBYER OG INTERESSER:

BAKGRUNN (familie, oppvekst, sivilstatus, etc.):

HVORFOR ER ROLLEN PÅ DETTE STEDET?

HVILKE TRE BIROLLER ER BETYDNINGSFULLE FOR ROLLEPERSONEN DIN OG HVORFOR?
(skriv svaret på baksiden av rollearket)