Riket
i dine hender

Et slags rollespill av Thomas Celius Saldivar Pettersen

Riket i dine hender

Ære: familiens gode navn, adelige status og rykte.
Kløkt: lure planer, strategi, løgner og kunnskap.
Skatter: gull og grønne skoger, samt annen rikdom.
Mystikk: alt av ukjent viten, okkult, så vel som alkymi.
Giftemål: gifteklare etterkommere og slektninger.
Folkegunst: folkets kjærlighet og allmuens troskap.

Kongen er død, lenge leve noen andre...

Det gamle riket har tatt sin endelige avskjed med kongen. Hele hans hus har gått tapt, forbannelsen som hvilte over deres blod felte dem til slutt, ned til siste arving. Din slekt har selvsagt krav på flere av de tapte borgene og tilhørende landeområdene, hvor deres røtter borer seg dypt. Dette er din familie sin absolutte besettelse! Disse borgene må gjenerobres og landet gjenoppdages, grensene tegnes på ny! Til det gamle riket har dere kommet tilbake; enten fra eksil i eksotiske land, ut av husarrest i egen borg, fra lojale vaktposter på forblåste øyer, ut av villmarken eller langveisfra etter årelange strider i kongens navn. Var huset ditt kongens bitre fiender eller hans trofaste vasaller? Er dere mangfoldige med deres egne vasaller, mindre hus som tjener dere, eller mangler dere tallrike styrker og tar det igjen med legendariske riddere og deres trofaste følgere?...

Ressurssterke familier...

Din rolle i spillet er ditt hus, en adelsfamilie med lange røtter og historisk tilhørlighet til riket. Navngi ditt hus, beskriv deres våpenskjold, proklamer deres motto og skriv ned noen sentrale medlemmer som kan telles på én hånd. Dernest velger du tre ressurser huset ditt starter med, forklar gjerne hvorfor familien starter med disse. De tre ressursene har 1 i verdi når du starter, mens resten starter på 0. Alle kan gå opp til 5 i løpet av spillet, men ikke høyere. Disse ressursene kan brukes på spesialmanøvre i spillet. Ressursene er *ære, skatter, giftemål, kløkt, folkegunst* og *mystikk.*

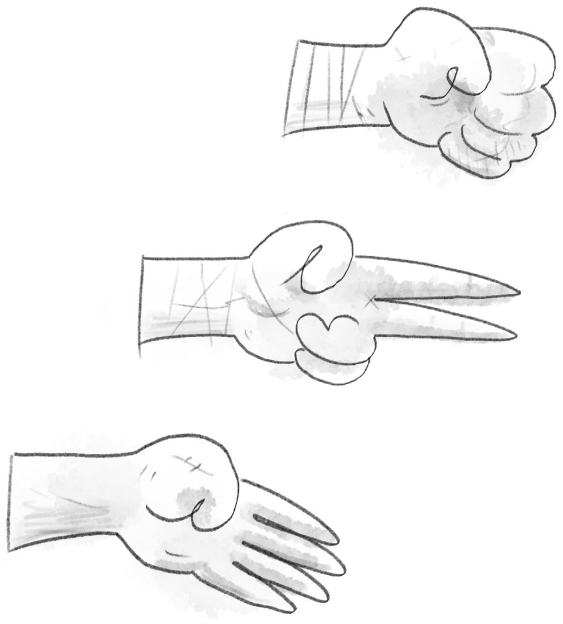
Spillets gang...

Alle spillerne er ansvarlig for hvert sitt adelshus og handler etter tur. Det finnes ingen spilleder, som i mange andre rollespill og lignende fortellerspill. På din tur tegner du en borg på størrelse med omtrent en fingernegl. Så tegner du en grense rundt den, som ikke strekker seg mer enn en fingerlengde fra kant til kant i noen retning. Fortell hva borgen heter og hvorfor den er viktig for din familie. Fortell om du forsvarer den eller om du angriper den. Pek på en annen spiller som må forklare hva borgen betyr for deres familie og hvilken ressurs man får om man vinner den. Så kan slaget begynne. Slaget utkjempes med grunnmanøvrene skjold, piler og øks(stein, saks, papir),som er gratis å bruke, samt spesialmøvre som koster ressurser. Vinneren oppsummerer slaget i korte trekk, de andre spillerne kan skyte inn en narrativ detalj hver om de ønsker. Vinneren fortsetter å bygge borger og utvider grensen sin til de taper. For hver seier får de en ny borg, med utvidet grense og den etablerte ressursen. I stedet for å lage ny borg og utvide grensen, kan en spiller velge å heller bruke sin tur på å gjenerobre en tapt borg og tegne om grensen igjen, om de skulle seire(grensen er kanskje ikke helt lik som sist du hadde borgen, men sånn er krig). Første adelshus til å besitte en håndfull(5) borger i en hel runde(fram til sin neste tur), har vunnet krigen og kan krone sin konge og/eller dronning. Alternativt kan man velge å spille lengre, til et par håndfuller med borger og land som mål, kanskje til og med tre? Denne avgjørelsen ligger i deres hender.

Slaget utkjempes med skjold, piler og øks...

Dette spillet tar utgangspunkt i at spillerne kan stein, saks, papir og vil være både fleksible og kreative med dette enkle grunnlaget der reglene ikke skulle strekke til. I dette spillet kaller vi det *skjold, piler, øks*; men det er akkurat det samme. Et stort slag utkjempes med dette enkle verktøyet, for så å utbroderes narrativt etterpå, basert på hvem som seiret og innspill fra de andre spillerne rundt bordet. Spesialmanøvre som koster ressurser kan skytes inn underveis og skaper komplikasjoner og et mer komplekst bilde av slaget og relaterte(eller ikke så relaterte) omstendigheter, disse beskrives på neste side. Under beskrives de vanlige manøvrene.

Skjold stopper piler
Piler passerer øks
Øks splintrer skjold



Spesial-manøvre

For å spille en spesialmanøver må du gjør det relaterte håndtegnet, om du kan, og si navnet på det. Forklar hva det går ut på og hvordan du tolker det i fiksjonen. De ulike spesialmanøvrene sier alle noe om når det kan spilles, hva det koster og hva det utretter i spillreglene. Teksten hinter litt om mulighetene i spillets narrative verden, men det er spillerne selv som tolker det, i hovedsak den som spiller manøveren ut og den som seirer i slaget. Oftest kan hvem som helst spille en manøver, ikke bare de som er direkte involvert i slaget.

Dolk i mørket

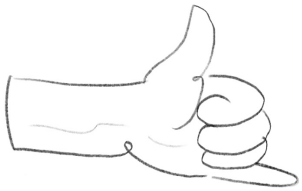
Spilles i forkant eller underveis i et slag, av hvem som helst.
Koster **1 folkegunst** og **1 valgfri ressurs**. Pek spisst på en spiller. Med folkets kjærlighet til ditt eget hus, har en viktig person tilknyttet deres fiendes hus blir tatt av dage og en ressurs du velger reduseres til 0. Fortell hvordan det henger sammen.

Genial finte

Når noen spiller en spesialmanøver, av hvem som helst.
Koster **1 kløkt** og **2 valgfrie ressurser**. Snu fiendens spesialmanøver mot dem, fortell hva det betyr. Dette kan besvares med geniale finter andre veien også.

Allianse

Spilles før du tar del i et slag.
Koster **1 giftemål.**
Gi en tommel opp til en annen spiller som ikke deltar i slaget til nå. Aksepterer de, knyttes et bånd mellom husene deres. Dere kjemper slaget sammen(bare en av dere trenger å vinne for å beseire motstanderen). Du må også støtte dem i et slag som kommer, når de påkaller din hjelp. Svarer du dem ikke eller bryter kontrakten og angriper dem på et tidspunkt, mister du 2 ære, det samme skjer med dem om de angriper deg. Har du ikke ære, mister de en hel borg, med en kort forklaring om hvordan det kunne skje.



Spill en scene

Spilles der det forslås og passer seg, av hvem som helst.
Spill ut en scene med en annen spiller eller flere. Beskriv omgivelsene og de involverte, rollespill en dialog. Er det to hærførere som rir frem og utveksler noen ord før slaget, familiene som utveksler brev eller lavtfødte folk på kroa som gjør narr av adelen eller kanskje den morske ridderen som overhører dem? Kutt scenen når det er mest naturlig eller høyst dramatisk. De involverte *tjener en passende ressurs* til hver sin familie, med en kort begrunnelse og forklaring om hvordan dette henger sammen.

Bestikkelse

Når noen gjør samme manøver, for eksempel øks mot øks.
Koster **1 skatt.**
Fortell hvordan du har bestukket noen i en av de kjempende parters rekker. Et tilsynelatende jevnt slag blir til åpenbar seier for den ene, når noen snur kappen(tie-breaker).

Dragens gap

Spilles mellom slag.
Koster **3 mystikk**. Utslett en borg fra kartet. Hvem som helst som grenser til landet borgen står på, kan innta det uten kamp på sin runde og bygge opp borgen på ny i sitt bilde, for så å tjene 1 mystikk.

Mørke krefter

Spilles etter et tap, av den som taper(eller?)
Koster **1 mystikk + 1 ære** om den som taper spiller denne selv, men **1 mystikk** og **1 valgfri ressurs** om den spilles av en annen spiller. Fortell hvordan mørke krefter tillater styrkene som tapte slaget å kjempe på ny – best av tre vinner!... best av fem om denne manøveren gjentas i samme slaget.

Tegn kart, skap et rike...

En håndfull = 5.
En fingerlengde = ikke så nøye...
En fingernegl = sånn omtrent...
"Familie" og "hus" brukes om hverandre

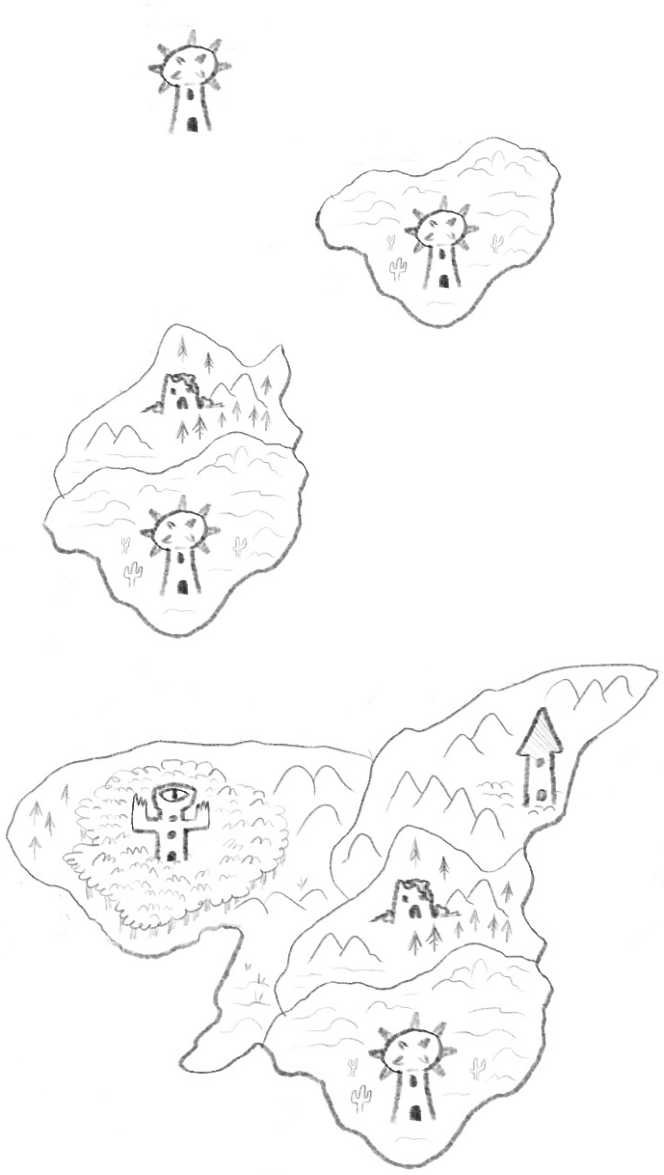
Spilleksempel

Sanna, den første spilleren, tar sin tur og tegner en borg. Hun forteller at den heter Sandblåst og er huset Røde sitt opprinnelige maktsete og arnested. Hun velger at huset skal forvare borgen, siden det første familien gjorde etter å ha returnert fra eksil på Kobberøyene, var å utrydde ørken-banditten som okkuperte borgen og ta den tilbake.

Videre tegner hun en grense rundt det tilhørende landet og tilføyer litt terreng for gøy. "Da blir slagmarken lettere å forestille seg", sier hun. Hun peker på Trym som styrer hus Gravenborg og ber ham å forklare hvorfor huset hans inntar landet og angriper borgen. Trym sier at Gravenborg har gjemt seg i villmarken i årevis, før kongen døde, så de er allerede i landet. Trym improviserer videre at Garhilda, Fruen av Gravenborg vet at huset Røde har oppfostret huset Holsters arving som sitt vergebarn, i sannhet et slags adelig gissel. Nå ønsker Gravenborg å befri ham for å ekte ham med deres yngste datter og knytte bånd til familien Holster. Ressursen som kan vinnes er altså *giftemål*.

Sanna ser på Kim som spiller huset Holster og gir ham en tommel opp, et tilbud om allianse, hun vil komme Gravenborg i forkjøpe og ekte en av sine egne døtre med Holsters arving og deres eget vergebarn. Kim takker ja og huset Holster stiller opp med sine styrker. Slaget er i gang, Røde velger piler og Gravenborg velger skjold, det samme som Holster. uten Holster hadde Røde tapt allerede. Gravenborg og Holster fikk uavgjort og velger igjen, denne gangen vinner Holster med øks mot skjold. Det teller som en seier til hus Røde som vinner borgen og giftemåls-ressursen.

Som vinner av slaget fortsetter Sanna og hus Røde med nok en tur. Hun tegner en ny borg og en ny grense. Hun taper mot Torstein sitt hus, Fagerhøy. Etter at et par slag til er utkjempet, er det fire navngitte borger med hvert sitt landområde på kartet.



Det adelige huset...

Familienavn: _____
Motto: _____

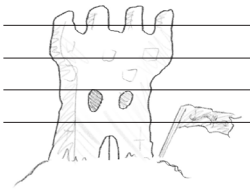
Herren: _____
Fruen: _____
Arvingen: _____
Andre ektefødte barn: _____
Vergebarn av annet hus: _____
Anerkjente bastarder: _____

Trofaste vasalhus: _____
Legendariske riddere: _____

Våpenskjold

Ære ○ ○ ○ ○ ○
Kløkt ○ ○ ○ ○ ○
Skatter ○ ○ ○ ○ ○
Mystikk ○ ○ ○ ○ ○
Giftemål ○ ○ ○ ○ ○
Folkegunst ○ ○ ○ ○ ○

Borger og land:



Det adelige huset...

Familienavn: _____
Motto: _____

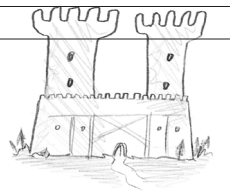
Herren: _____
Fruen: _____
Arvingen: _____
Andre ektefødte barn: _____
Vergebarn av annet hus: _____
Anerkjente bastarder: _____

Trofaste vasalhus: _____
Legendariske riddere: _____

Våpenskjold

Ære ○ ○ ○ ○ ○
Kløkt ○ ○ ○ ○ ○
Skatter ○ ○ ○ ○ ○
Mystikk ○ ○ ○ ○ ○
Giftemål ○ ○ ○ ○ ○
Folkegunst ○ ○ ○ ○ ○

Borger og land:



Det adelige huset...

Familienavn: _____
Motto: _____

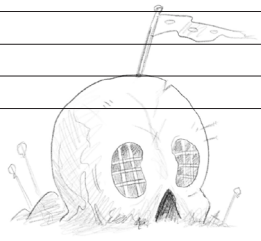
Herren: _____
Fruen: _____
Arvingen: _____
Andre ektefødte barn: _____
Vergebarn av annet hus: _____
Anerkjente bastarder: _____

Trofaste vasalhus: _____
Legendariske riddere: _____

Våpenskjold

Ære ○ ○ ○ ○ ○
Kløkt ○ ○ ○ ○ ○
Skatter ○ ○ ○ ○ ○
Mystikk ○ ○ ○ ○ ○
Giftemål ○ ○ ○ ○ ○
Folkegunst ○ ○ ○ ○ ○

Borger og land:



Det adelige huset...

Familienavn: _____
Motto: _____

Herren: _____
Fruen: _____
Arvingen: _____
Andre ektefødte barn: _____
Vergebarn av annet hus: _____
Anerkjente bastarder: _____

Trofaste vasalhus: _____
Legendariske riddere: _____

Våpenskjold

Ære ○ ○ ○ ○ ○
Kløkt ○ ○ ○ ○ ○
Skatter ○ ○ ○ ○ ○
Mystikk ○ ○ ○ ○ ○
Giftemål ○ ○ ○ ○ ○
Folkegunst ○ ○ ○ ○ ○

Borger og land:

Det adelige huset...

Familienavn: _____
Motto: _____

Herren: _____
Fruen: _____
Arvingen: _____
Andre ektefødte barn: _____
Vergebarn av annet hus: _____
Anerkjente bastarder: _____

Trofaste vasalhus: _____
Legendariske riddere: _____

Våpenskjold

Ære ○ ○ ○ ○ ○
Kløkt ○ ○ ○ ○ ○
Skatter ○ ○ ○ ○ ○
Mystikk ○ ○ ○ ○ ○
Giftemål ○ ○ ○ ○ ○
Folkegunst ○ ○ ○ ○ ○

Borger og land:

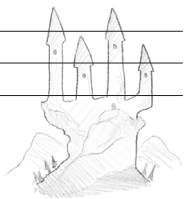
Det adelige huset...

Familienavn: _____
Motto: _____

Herren: _____
Fruen: _____
Arvingen: _____
Andre ektefødte barn: _____
Vergebarn av annet hus: _____
Anerkjente bastarder: _____

Trofaste vasalhus: _____
Legendariske riddere: _____

Våpenskjold

Ære ○ ○ ○ ○ ○
Kløkt ○ ○ ○ ○ ○
Skatter ○ ○ ○ ○ ○
Mystikk ○ ○ ○ ○ ○
Giftemål ○ ○ ○ ○ ○
Folkegunst ○ ○ ○ ○ ○

Borger og land: