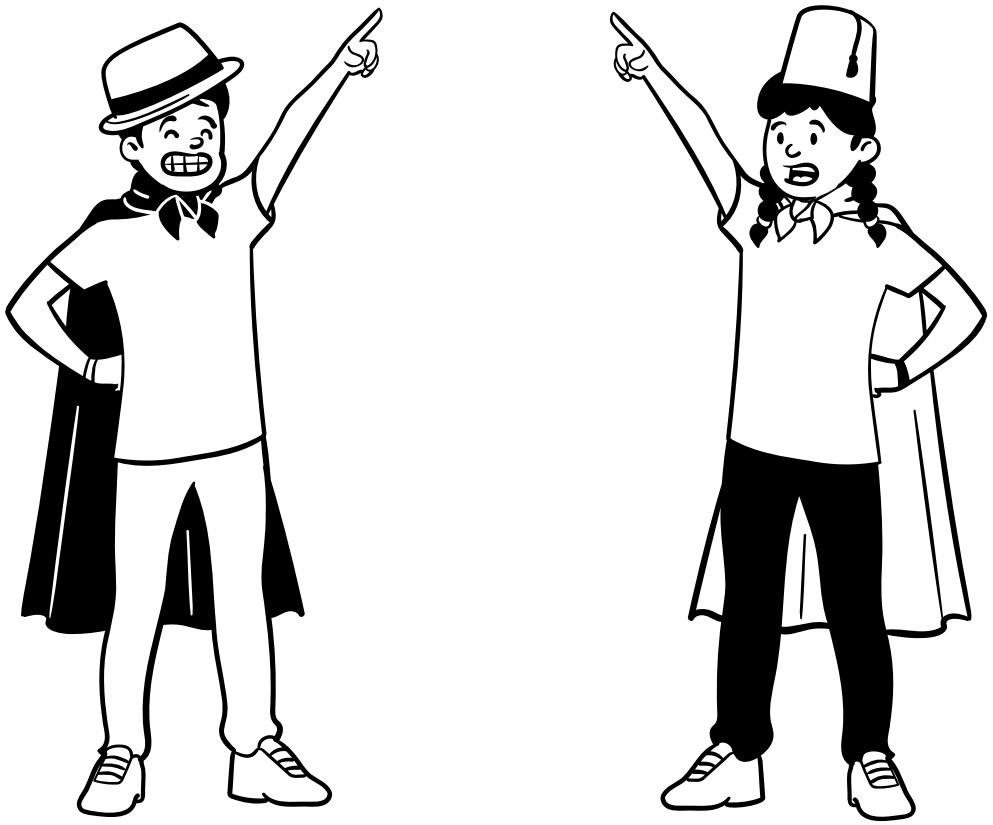
TA EN HATT

Et rollespill for en gruppe som har en haug med hatter og barndomsminner.



Det å ta på seg en fancy hatt som et barn var alltid noe magisk, man lot som du ble en helt annen person man hadde sett i virkeligheten eller på film.

Men hva om minnene dine fra barndommen egentlig var ekte?

Hva om alle hattene i verden var besatt av døde ånder?

Og vennegjengen hadde glemt den kvelden dere oppdaget dette.

Ta en hatt på, og bli en annen! Ta en hatt av, og send den videre!

RISK 2026 RUNE SIVERTSEN

Takk til Rune Belsvik Reinås for gode innspill underveis

HVORDAN STARTER MAN SPILLET?

Dette rollespillet krever tre ting:

- En haug med ulike hatter man kan ta på seg
- To terninger: en vanlig terning (1d6) og en tisidet terning (1d10)
- En kortstokk

Spillederen kan bestemme på forhånd hva de ulike hattene vil gjøre, eller man kan diskutere felles før spilling hva man forbinder med de ulike hattene, og bruke dette som direkte inspirasjon når spillet starter.

Dere spiller en vennegjeng med barn som sniker seg inn i et forlatt hus i nabolaget. Det har ikke bodd noen der på mange år, og nysgjerrigheten ble til slutt for mye for gruppa den kvelden. Når dere åpner døra, ser dere en stor entré med en trapp opp til en høyere etasje, samt flere dører på hver side.

Ved døren er det en hattehylle, med en underlig hatt. Spillederen tar frem hatten i virkeligheten, og beskriver for gruppa at karakterene ser den samme hatten.

Det ligger en fez på hylla. Hva vil dere gjøre?

Når en av karakterene tar på hatten starter selve **eventyret**.

Da sier spillelederen:

Siden karakteren din har på seg en hatt, kan du også ta den på.

Når spilleren tar på seg hatten, får karakteren en åndelig evne. Karakteren føler for eksempel at man er **listig som en rev**. Kanskje så slu at man kan gjøre ting ingen andre barn kan gjøre.

Men samtidig har døren ut av huset forsvunnet mens dere var distrahert. Dere må finne en annen vei ut. Og med slike evner må man da selvsagt utforske huset, og kanskje finne flere hatter til sine venner!

SPILLEREGLER

Alle hatter har en åndelig evne. Når spilleren tar på seg en hatt, vil karakteren føle seg sterkere, mer smidig eller liknende. Enkelte handlinger krever derfor at du har en spesifikk åndelig evne før de er mulige å gjøre for et barn. Du bruker også denne åndelige evnen dersom du beskriver hvordan du gjør en generell handling med hatten på.

En spiller kan ikke ta på seg en hatt før karakteren har gjort det samme.

HANDLINGER

Når en spiller ønsker å gjøre en handling der man er usikker om karakteren klarer det, eller det å mislyktes vil påvirke den videre spillingen, skal man rulle en terning.

Dersom spilleren mangler en hatt på hodet, kaster du en **1d10.**

Ruller man 6 eller høyere vil man lykkes med handlingen.

Dersom spilleren har en hatt på hodet, kaster du **1d10 + 1d6.**

Ruller man 6 eller høyere vil man lykkes med handlingen.

Ruller man 11 eller høyere vil man også bli besatt av en hatt.

HVA OM MAN HAR FLERE HATTER PÅ HODET?

Såfremt spilleren klarer å plassere begge eller flere hatter på hodet, så kan man selv velge hvilken åndelig evne man ønsker å bruke i terningkastet. Det er også denne hatten man da kan bli besatt av.

Dersom et terningkast ikke hadde tydeliggjort hvilken hatt som ble brukt, men spilleren likevel blir besatt, så kan man velge en hatt selv.

Man kan kun ta av hatter man ikke er for øyeblikket besatt av, og dette gjelder også dersom du har flere hatter på hodet.

EKSEMPEL: ULIKE HATTER MAN KAN BRUKE

Hatt	Åndelig evne	Besettelse
	LISTIG SOM EN REV	Du blir besatt av ånden til avdanket britisk magiker, som ønsker å utføre et magisk triks.
	STERK SOM EN HEST	Du blir besatt av ånden til amerikansk sanger, som ønsker å synge.
	GRASIØS SOM EN SVANE	Du blir besatt av ånden til en italiensk danser, som ønsker å danse.
	MODIG SOM EN LØVE	Du blir besatt av ånden til en tysk arbeider, som ønsker å vinne i håndbak.
	STILLE SOM EN MUS	Du blir besatt av ånden til en fransk kunstner, som ønsker å tegne et portrett.

BESETTELSEN

Når en spiller blir besatt av en hatt, så vil også karakteren bli besatt av ånden som bor i hatten. Det har følgende effekter:

- Du har blitt besatt av en ånd. Du er nå en annen person, som har et umiddelbart ønske som du vil oppfylle.
- Karakteren kan ikke ta av sin hatt før besettelsen er borte.
- Dersom spilleren tar av seg sin hatt vil karakteren besvime, og vil være bevistløs så lenge spilleren ikke har på seg hatten igjen. Når hatten kommer på igjen, blir spilleren igjen besatt av hatten.
- Dersom karakteren oppfyller ønsket til ånden, så er ikke spilleren lengre besatt av hatten.
- Spilleren kan bruke åndelige evner i terningkast når man er besatt, også fra andre hatter, og kan derfor også bli besatt av flere hatter samtidig.

Man kan bruke åndelig evner selv etter å ha bli kvitt en besettelse, men du har da samme risiko for å bli besatt igjen av den samme hatten.

UTFORSKINGEN

Nedenfor følger et eksempel på hvordan man kan få tilfeldige rom i huset underveis, men gjerne bruk andre metoder som ferdigproduserte rom fra andre brettspill/rollespill eller lag et kart på forhånd.

Entréen består av to dører på hver side, samt en trapp opp til etasjen ovenfor. Der har du igjen tre dører i ulike retninger. Det finnes også en kjeller, men trappen ned til den finnes en annen plass i huset.

Ta frem kortstokken, og trekk et kort for hvert rom karakterene velger å gå inn. Noen rom gir det mening vil ha flere dører videre, mens andre kanskje er en blindvei. Noen veier videre bør også være skjult.

Tallet på kortet sier noe om hva slags type rom karakterene har kommet i.

En kort beskrivelse for hver av rommene kan for eksempel være:

Tall	**Rom**	**Kort beskrivelse**
1	Kjøkken	Komfyr, lite bord, forkle over en stol, bøtte med grønnsaker.
2	Barnerom	Elefant-gyngehest, barneseng, to kasser med gamle treleker, en stygg dukke.
3	Spisestue	Dekket på med sølvtøy, vitrineskap med ulike gjenstander.
4	Soverom	Dobbeltseng eller himmelseng, teppe, nattbord.
5	Verksted	Utstyr for å drive kjemiforsøk eller disseksjon eller fikse en ødelagt stol. Hyller med utstyr eller glassbeholdere.
6	Vaskerom	En gammeldags vaskemaskin, tørkestativ, skittentøyskurv med hvite klær.
7	Bad	Et speil, vask, et stort bad med forheng, kam.
8	Arbeidskontor	En skrivepult, flere bokhyller, peis og godstol.
9	Lager	Ulike kasser i hyller, verktøykasse, gammeldags våtstøvsuger. Lyset blinker.
10	Salong	To sofa rundt et fint bord, dekker på med te servise og varm te. Peis i hjørnet.
Knekt	Spillrom	Biljardbord, et arkadespill som ikke fungerer, dart
Dronning	Bønnerom	Steinblokk foran en lilla pute, et svart kors
Konge	Vinterhage	Glasstak, hage med ulike grønnsaker, urter og store planter, hageverktøy

Spillederen bør deretter se på fargen på kortet.

Det er fire ulike situasjoner for hvordan karakterene vil utforske rommet:

Farge	Betydning
Ruter ♦	Et helt vanlig rom. Følg beskrivelsen som oppgitt.
Kløver ♣	Noe i rommet **skummelt;** noe har endret utseende fra beskrivelsen eller det er et unormalt objekt i rommet. Unormale objekter kan være en **ny hatt**, svart-hvite bilder av gamle folk som du føler stirrer på deg, en safe, en dukke utenfor barnerommet. Ting som har endret utseende bør være åpenlyst skummelt dersom karakterene ikke har vært i et tilsvarende rom, eller kan være mer subtilt dersom de har vært der før. Eksempler er et blodig forkle på kjøkkenet, opp-ned kors på bønnerommet og gyngestoler rundt spisebordet.
Spar ♠	Noe i rommet gjør at det er vanskelig å komme seg videre, tilbake eller igjennom rommet. Utfordringene bør bygge på at man kan løse de ved hjelp av de åndelige evnene eller generelle handlinger. Eksempler på dette: • Døren videre er gjemt bak møbler eller under et teppe, og må enten letes etter eller man må flytte på møbler. • Luke i taket, metalldør i trappa nedover eller manglende gulv; du må finne en måte å komme deg videre på. • Rommet har en kurv for hunden Bibo, og karakterene kan se en bult under teppet som puster. De må snike seg forbi. • En av veggene begynner sakte å bevege på seg, og de må komme seg ut før de blir knust mellom to vegger.
Hjerter ♥	Det som tidligere ville bare ville vært skummelt, har nå blitt **levende**. Beskriv rommet som om det var **skummelt**, før karakterene oppdager at det nå er mer ett mareritt. Eksempler på dette: • **Levende bilder** ønsker å dra karakterene inn i bilderammen. • **Dukken** begynner å følge etter dere igjennom huset når karakterene ikke følger med. • **Hunden Bibo** er ikke lengre en hyggelig hund, men aggressiv. • **Det blodige forkleet** på kjøkkenet ønsker å bli brukt av en karakter, middagen må jo lages snart. • **Hatten** er egentlig ett edderkopp-monster.

HVORDAN SLUTTER SPILLET?

Når man klarer å stoppe noe som er **levende**; ved å fange det, ødelegge det eller komme seg ut fra rommet uten at det kan følge etter, så får man et hint fra Spillederen.

> **Hva gjør du om du blir besatt av hatten din?**

Når man har klart å stoppe noe **levende** flere ganger, kommer man eventuelt med flere hint:

> **Husk at det er du som spiller som er besatt.**

Dersom en spiller til slutt utfører ønsket til ånden uten at man er besatt, i virkeligheten, så vil hatten få sitt ønske oppfylt. Den mister sin magi, og karakterene føler ikke lengre en åndelig evne selv om spilleren har på seg hatten.

Og når alle hattene ikke lengre har sin magi, da er spillet ferdig. Karakterene glemmer hva som skjedde, og spillerne får beskjed om å ta av seg hattene. Det var jo tross alt bare et falskt barndomsminne.

De besøkte jo aldri nabohuset.