

Ødemark

På en post-apokalyptisk jordklode går en liten flokk mennesker fra Norge gjennom utbombet ødemark. De er blant de heldige overlevende som ikke har blitt deformert av den skadelige strålingen, men hver og en av dem har lagt merke til at de ikke er helt som vanlige mennesker lenger. Målet deres som gruppe er å nå frem til en hjelpestasjon i Moskva, men de vet ikke helt hvor de befinner seg nå.

Spillet handler om hvordan de enkelte skjebnene i gruppa håndterer tapet av sine tidligere liv, og tapet av de skjebnene de trodde de var på vei mot. Da bombene falt, falt også livene deres i grus. Hva har de blitt til? Og hva skal de nå kjempe for, håpe på, og vandre mot?

Spillet kan ha så mange spillere som er ønskelig, men det kreves at man er minst tre for at det skal være mulig å spille det. Det blir nok best om man er minst fem, men spillet kan bli veldig langt hvis man er mer enn sju. Denne utgaven inneholder rollekort nok til sju spillere, pluss noen ekstra kort. Det er lov til (og anbefales) å lage sine egne (også).

Spillet består av korte situasjoner spilt ut mellom to eller flere deltagere. To-tre stykker anbefales, flere enn det i samme scene kan bli rotete, men ikke la det stoppe dere! Det er lov til å eksperimentere. En av de andre spillerne er ordstyrer her (mer om dette senere). Hver rolle lages ved å trekke kort hvor rollens mål og diverse andre ting blir definert.

Man trenger:

Rollekortene (evt. kan man supplere sine egne), og en sekserterning hver. Gruppa bør sitte sånn at alle ser hverandre. Hvis man er interessert i å gjøre spillet mer fysisk kan man sitte i en ring, med plass til å spille ut scenene (se under) i midten av ringen.

Scene:

Spillet består av scener. Hver scene spilles ut av to-tre eller flere spillere, og settes og avsluttes av ordstyreren (se nedenfor). Spillet skal bestå av minst så mange scener som det er spillere (se Ordstyrer, under), og alle spillerne skal ha fått delta i minst to scener før spillets slutt.

Under scenene snakker man som rollen sin. Unntak kan gjøres hvis man må beskrive noe som man ikke kan spille ut med fakter og gestikuleringer (f.eks. vold eller sex, spising, løping, osv). Det er fint hvis man bruker gester til å beskrive så mye som mulig. Når man snakker utenfor rolle skal man (helst) henvende seg til scenens designerte ordstyrer.

I kulissene:

Mellom spillets scener har man pauser. I disse pausene, som kalles "i kulissene", kan man gjøre noen spesielle småting, som å aktivere enkelte kort, eller stjele fra andre roller. NB! Tyveri *må* skje i kulissene. Resultatet kan derimot gjerne være tema for en påfølgende scene.

Hver av spillerne *som ikke deltok i forrige scene* har lov til å skyte inn noe de vil at rollene deres skal gjøre i kulissene. Dette gjelder også ordstyrer.

Ordstyrer:

Ordstyrvetvet går på omgang. Spillet bør ikke være over før alle spillere har fått vært ordstyrer, og alle spillere har fått deltatt i minst en scene. Ordstyrer har ansvaret for å sette scenen, og for å avslutte den. Det skjer slik:

1. Ordstyrer velger spillere til scenen. Pass på å slippe til de som ikke har fått spilt scener ennå.
2. Ordstyrer spør om noen av dem har noe de kan tenke seg å ta opp i scenen. Hvis ja, lar han/hun spillerne ta over. Hvis nei, gå videre til neste punkt.
3. Ordstyreren setter scenen ved å gi et premiss eller en forutsetning for at rollene snakker sammen akkurat nå.
4. Når scenen “dør ut”, eller ordstyreren synes det er passe å avslutte, sier han det magiske avslutningsordet “Scene” og signaliserer med en håndbevegelse at scenen er over. Neste ordstyrer tar over.
5. Rekkefølgen av ordstyrere bestemmes av noe utenfor spill, enten av terningkast (høyeste tall begynner), eller f.eks. alder (yngstemann går først osv.).
6. Den som er ordstyrer kan ikke ha rollen sin med i scenen som han/hun er ordstyrer for!

Rolle:

Rollene defineres ut fra trekking av rollekort. En skal trekke åtte typer kort. I tillegg til rollekortene skal man trekke kort for å se hvem som har skjebneringen (se nedenfor). NB! Rollekortene er kun veiledende, resten av rollen må utfylles av spilleren selv.

- 1 Status – hvilken sosial rolle spiller man i gruppa (kan endre seg i løpet av spill). Kortet beskriver hvilken status rollen har i gruppa. Hvert kort representerer en arketype. Spill på dette.
- 2 Fortid – hvem man var før apokalypsen. Kortet beskriver personen før katastrofen; yrke, familie, og ting rollen savner eller ikke savner.
- 3 Agenda – hva man vil oppnå i løpet av spillet. Kortet beskriver det rollen ønsker å få til. Det kan være alt fra å stjele noens eiendel, til å vinne noens hjerte, til å endre sin sosiale status.
- 4 Ekspertise – hva man vet eller kan. Kortet beskriver en ferdighet eller noe kunnskap rollen besitter, som er unikt for ham/henne.
- 5 Drøm – hva er spesielt med rollen. Kortet som kalles Drøm er spesielt. Det beskriver en egenskap ved rollen som ikke nødvendigvis er “realistisk”. Spillerne velger selv om de skal reagere på dette som “overnaturlig” eller om det skal være en del av hverdagen.
- 6 Eiendeler (trekk tre kort) – tre ting rollen bærer med seg (kan endre seg i løpet av spill). Kortet beskriver de tingene rollen fikk med seg og som han/hun bærer med seg uansett hvor de går. Gjenstandene kan stjeles. Dersom de blir stjålet eller ødelagt er det opp til spilleren å bestemme rollens reaksjon.
- 7 Forhold – en relasjon til en annen rolle (kan endre seg i løpet av spill). Kortet beskriver ett primærforhold og ett sekundærforhold. I noen tilfeller kan spilleren selv velge hvilke roller forholdene skal være til, i andre tilfeller er det bestemt av kortet.
- 8 Ringkort – ett kort med en ring på og resten blanke. Ringen trekkes anonymt. Dette er skjebneringen (se nedenfor).

Skjebneringen:

Den som trekker kortet med ringen på har i sin besittelse en nydelig sølvring med en blå stein. Den som bærer ringen kan velge å gi den fra seg når som helst, men kan ikke velge å ta den fra andre senere (man kan altså ikke stjele den hvis man først har hatt den i sin besittelse og gitt den fra seg, men man kan ta imot den som gave).

Ingen andre roller vet at vedkommende rolle har en slik ring i begynnelsen av spillet, men bæreren kan velge å fortelle andre om den. Spillerne kan godt vite om den, men rollene gjør altså ikke nødvendigvis det. Merk forskjellen!

Den som har ringen føler seg spesiell, men det er opp til spilleren om rollen skjønner at det er ringen som gjør det. Spilleren med ringen får trekke enda et rollekort av hvilken som helst type unntatt Fortid eller Eiendom. Når ringen mistes eller gis bort, må man kvitte seg med de ekstra

kortene.

Den som har ringen etter at alle scener er utspilt, har ansvaret for å avslutte spillet. Han/hun skal bestemme om det går bra eller dårlig til slutt, og holde en liten epilog.

Konfliktresolusjon:

Vanlige konflikter løses ved diskusjon mellom roller i spill, og gjennom bruk av enkelte typer kort. Konfliktladde scener kan avbrytes av ordstyrer dersom det ser ut til å ikke resultere i noe annet enn videre uenighet mellom partene. Konflikten kan eventuelt tas opp på nytt i en ny scene senere.

Vold: Dersom en rolle ønsker å utøve vold mot en annen i en scene, må man kaste sekserterningene sine. Høyeste tall vinner. Uavgjort blir uavgjort, da må man spille på det.

NB! Rollene kan ikke dø! Men de kan tape en slåsskamp og bli slått ut. Den som blir slått ut lider ingen videre nød annet enn litt hodepine og følelsen av å tape.

Tyveri: Tyveri foregår mellom scenene. Tyven og den som blir stjålet fra, kaster en sekserterning hver. Hvis tyven får høyest, stjeler han/hun gjenstanden uten å bli oppdaget. Hvis den andre får høyest, blir tyven tatt på fersken og får ikke stjålet gjenstanden. Hvis det er uavgjort, får ikke tyven stjålet gjenstanden, men eieren merker heller ikke tyveriforsøket, og tyven kan prøve igjen senere.

Spillets gang:

Spillet starter ved at spillerne trekker rollekortene sine. Når de har fått sett på kortene, skal de danne seg et bilde av rollen som skal spilles, der detaljene om rollepersonene skal fylles ut av spilleren selv. Deretter skal spillerne finne på navn til rollene, og etter tur presentere hver sin rolle. Deretter kan første ordstyrer sette i gang første scene.

Mellom scenene skal det settes av tid til det som skjer i kulissene. Hvis noen skal stjele noe fra noen andre, må det gjøres nå.

Når er spillet over?

Spillet kan være over når som helst – det er opp til spillerne. Minstekravene er i utgangspunktet:

1. Hver spiller har fått spilt rollen sin i minst to scener.
2. Hver spiller har fått være ordstyrer minst én gang hver.
3. Spilleren hvis rolle er i besittelse av Skjebneringen skal holde en epilog som avslutter spillets handling.

<p>STATUS</p> <p>Lederen. Den alle ser opp til.</p>	<p>STATUS</p> <p>Nestleder. Ønske om mer makt.</p>	<p>STATUS</p> <p>Trøsteren. Den alle går til med problemene sine.</p>	<p>STATUS</p> <p>Ridderen. Den som ønsker å beskytte alle.</p>
<p>STATUS</p> <p>Den ensomme ulven. Du trenger ingen!</p>	<p>STATUS</p> <p>Barnet. Den som ønsker å bli passet på og elsket.</p>	<p>STATUS</p> <p>Rebellen. Den som utfordrer lederskapet.</p>	<p>STATUS</p> <p>Forføreren. Den som måler alt i romantiske erobringer.</p>
<p>FORTID</p> <p>Arbeidsledig.</p> <p>Du hadde ingen nær familie. Foreldrene dine var allerede døde.</p>	<p>FORTID</p> <p>Administrerende direktør.</p> <p>Du har mistet din ektemake.</p>	<p>FORTID</p> <p>Hjemmeværende</p> <p>Du mistet din ektemake og fire barn.</p>	<p>FORTID</p> <p>Vaskehjelp.</p> <p>Du mistet kjæresten din, og du tror du er gravid/du tror hun var gravid.</p>
<p>FORTID</p> <p>Lærer.</p> <p>Du har mistet dine gamle foreldre og to søsken.</p>	<p>FORTID</p> <p>Politiker.</p> <p>Du hadde ingen nær familie. Du hadde mistet kontakten med foreldre og søsken.</p>	<p>FORTID</p> <p>Kunstner.</p> <p>Du mistet foreldrene dine, kjæresten din, og tre søsken.</p>	<p>FORTID</p> <p>Snekker.</p> <p>Du mistet ektefelle og to barn, broren din, og en kjær gammel onkel.</p>

<p>AGENDA</p> <p>MAKT</p> <p>Du vil oppnå mer makt innad i gruppa.</p>	<p>AGENDA</p> <p>VENNSKAP</p> <p>Du ønsker å opprette så mange vennskap som mulig.</p>	<p>AGENDA</p> <p>KJÆRLIGHET</p> <p>Du ønsker å oppleve kjærlighet.</p>	<p>AGENDA</p> <p>ANERKJENNELSE</p> <p>Du søker anerkjennelse for din egenverdi, og at andre skal se opp til deg.</p>
<p>AGENDA</p> <p>EIENDOM</p> <p>Du vil akkumulere mer eiendom, enten ved å stjele eller å kjøpslå.</p>	<p>AGENDA</p> <p>INNSIKT</p> <p>Du vil oppdage noe nytt om deg selv.</p>	<p>AGENDA</p> <p>BESKYTTELSE</p> <p>Du ønsker å yte eller motta beskyttelse (velg selv).</p>	<p>AGENDA</p> <p>KAOS</p> <p>Du vil spre kaos og ødeleggelse.</p>
<p>EKSPERTISE</p> <p>STEDSSANS</p> <p>Du vet alltid nøyaktig hvor du er. Du kan bestemme hvor i verden gruppa befinner seg til enhver tid.</p>	<p>EKSPERTISE</p> <p>ORDKLØYVER</p> <p>Samme hva emnet er, kan du vinne diskusjonen. Du kan overtale én annen rolle til hva som helst, men bare én gang per rolle og én gang per scene.</p>	<p>EKSPERTISE</p> <p>KUNNSKAP</p> <p>Du kan når som helst levere en påstand, som skal aksepteres som sann. Unntak: en annen rolle har et kort som gir ham bestemmelsesrett over emnet.</p>	<p>EKSPERTISE</p> <p>MESTERTYV</p> <p>Når terningene viser uavgjort, kan du slå på nytt og ta det beste resultatet.</p>
<p>EKSPERTISE</p> <p>INKLUDERENDE</p> <p>I en scene hvor du deltar kan du når som helst kalle inn en rolle som ikke er med i scenen (du kan ikke kalle inn scenens ordstyrer).</p>	<p>EKSPERTISE</p> <p>F*** THIS</p> <p>I en scene hvor du deltar kan du velge å gå ut av scenen. Hvis du vil kan du sette inn en annen rolle i stedet (du kan ikke sette inn scenens ordstyrer).</p>	<p>EKSPERTISE</p> <p>SLÅSKJEMPE</p> <p>Når terningene viser uavgjort, kan du slå på nytt og ta det beste resultatet.</p>	<p>EKSPERTISE</p> <p>SNIK</p> <p>I en scene hvor du ikke deltar kan du velge å gå inn i scenen når du vil. Dette <i>kan</i> telle mot dine min. to scener i korte spill, og du kan ikke gå inn hvis du er ordstyrer for scenen.</p>

<p style="text-align: center;">DRØM</p> <p style="text-align: center;">TANKELESER</p> <p>Du kan når som helst stille en spiller et personlig spørsmål om rollen til vedkommende, og vedkommende må svare fullstendig ærlig.</p>	<p style="text-align: center;">DRØM</p> <p style="text-align: center;">DOPPELGANGER</p> <p>Du kan når som helst kopiere innholdet i kortene til en annen rolle, og være den rollens dobbeltgjenger så lenge du vil.</p>	<p style="text-align: center;">DRØM</p> <p style="text-align: center;">HAMSKIFTER</p> <p>Du kan når som helst forlange at en annen spiller bytter kort med deg. Dette gjelder ikke DRØM-kort. Du må bytte tilbake før du kan bytte med en ny.</p>	<p style="text-align: center;">DRØM</p> <p style="text-align: center;">ELEKTRISK</p> <p>Du kan lade opp elektriske ting så de fungerer av seg selv uten batterier.</p>
<p style="text-align: center;">DRØM</p> <p style="text-align: center;">SANNDRØMT</p> <p>Du kan bestemme hva emnet for neste scene skal være, enten du er med i den eller ikke. Du må bestemme dette i løpet av scenen før og si fra i kulissene.</p>	<p style="text-align: center;">DRØM</p> <p style="text-align: center;">ENTROPIKER</p> <p>Når som helst kan du bestemme en god ting som skjer med én rolle, og en ille ting som skjer med en annen.</p>	<p style="text-align: center;">DRØM</p> <p style="text-align: center;">KOPI</p> <p>Du kan lage en perfekt kopi av en hvilken som helst ELENDEL. Du kan bare kopiere i kulissene, og bare én ting om gangen.</p>	<p style="text-align: center;">DRØM</p> <p style="text-align: center;">OSMOSE</p> <p>Du kan kopiere innholdet i EKSPERTISE-kortet til én annen rolle, til bruk i én scene. To like EKSPERTISE-kort nuller hverandre ut.</p>
<p style="text-align: center;">FORHOLD</p> <p>I. Du er kjempeglad i rollen til venstre for deg.</p> <p>II. Du misliker rollen til høyre.</p>	<p style="text-align: center;">FORHOLD</p> <p>I. Du hater lederen i gruppa (eller rebellen hvis du selv er lederen).</p> <p>II. Du er litt tiltrukket av rollen to plasser til høyre.</p>	<p style="text-align: center;">FORHOLD</p> <p>I. Du har funnet ut at du er den ukjente broren/søsteren til noen (bestem hvem selv).</p> <p>II. Du er misunnelig på rollen to plasser til venstre.</p>	<p style="text-align: center;">FORHOLD</p> <p>I. Du hater rollen til høyre for deg.</p> <p>II. Du liker rollen til venstre.</p>
<p style="text-align: center;">FORHOLD</p> <p>I. Du er forelsket i rollen tre plasser til høyre.</p> <p>II. Du er sint på rollen tre plasser til venstre.</p>	<p style="text-align: center;">FORHOLD</p> <p>I. Du er kjempeglad i den ensomme ulven (eller forførreren dersom du selv er den ensomme ulven).</p> <p>II. Du er lei av rollen to plasser til venstre.</p>	<p style="text-align: center;">FORHOLD</p> <p>I. Du er mye bedre enn alle andre!</p> <p>II. ...unntatt rollen to plasser til høyre, han/hun er bedre enn deg, og du gjør alt han/hun ber deg om.</p>	<p style="text-align: center;">FORHOLD</p> <p>I. Du tror på alt som personen til venstre sier til deg.</p> <p>II Du mistror alt personen til høyre sier.</p>

EIENDELER SJOKOLADE	EIENDELER LOMMELYKT	EIENDELER TOLLEKNIV	EIENDELER NINTENDO DS
EIENDELER KJEKSPAKKE	EIENDELER FLASKE VANN	EIENDELER LAPTOP	EIENDELER FOTOAPPARAT
EIENDELER BOK	EIENDELER iPOD	EIENDELER BLYANT	EIENDELER KOMPASS
EIENDELER KIKKERT	EIENDELER TANNBØRSTE	EIENDELER ARMBÅNDSUR	EIENDELER ULLGENSER

EIENDELER FLASKEÅPNER	EIENDELER SIXPACK ØL	EIENDELER HAGLE	EIENDELER SOKKESKIFT
EIENDELER SOVEPOSE	EIENDELER ZIPPOLIGHTER	EIENDELER KAFFEKJELE	EIENDELER KORTSTOKK
EIENDELER HERMETIKK	EIENDELER SÅPE	EIENDELER SAKS	EIENDELER FØRSTEHJELPS- SKRIN
EIENDELER TAU	EIENDELER ØKS	EIENDELER STEARINLYS	EIENDELER KASSEGITAR

RINGKORT 0 Skjebneringen	RINGKORT	RINGKORT	RINGKORT
RINGKORT	RINGKORT	RINGKORT	RINGKORT