

Hamartia

- Beleiring, guddommelig lek, lesber og heltemot.

Om spillet: *Hamartia* er ment å være et rollespill, hvor spillerne tar på seg rollen til en gresk bokhelt og styrer dennes valg innen fiksjonen. Det skal også være et metafiksjonelt ressurshåndteringsspill, og et slags dobbeltrollespill, hvor man i tillegg til sin helt, skal spille en eller flere av forfatterne, hvis arbeider om samme historiske eller pseudohistoriske hendelse, i ettertiden vil gå sammen til å danne en kollektiv forfatterentitet. Disse forfattere har ikke alltid heltenes eget beste i sin interesse.

Kapittel I: Boken og dens forfattere

I *Hamartia* samarbeider spillerne i prosessen det er å fiksjonelt skrive en bok hvor spillernes roller er viktige i fiksjonen. I tillegg til å være et rollespill så er *Hamartia* også et fortellerspill, hvor fortellerrettigheten går på rundgang, og da i form av å la spilleren forme fiksjonen og metafiksjonen ved en av sine aktive forfatterpersonligheter. Disse forfatterpersonlighetene bør være enkle, og antallet hver spiller har til rådighet bør justeres, med hensyn til gruppen og gruppens størrelse.

Forfatterpersonlighetene følger følgende enkle formel.

ALDER/TILHØRIGHET

AGENDA / SKRIVESTIL

Navn på forfatterpersonlighetene er egentlig i mot idèen om at alle forfatterpersonlighetene som bidrar blir til en. Alder og nasjonalitet skal si litt om rollen, og i en beleiring med to sider, så er det selvfølgelig mulig å ha forfatterpersonligheter fra begge sider til å skrive samme bok. Agenda er hva forfatteren ønsker å oppnå ved teksten (om noe) og skrivestil er å gi ansporinger til tematiske valg, farge og stil, eller rett og slett bare gradskivene som kan justere blod og gørr, tragedier og gråt, heltedygder og heltemot eller gudene og deres inflytelse.

Noen forklarende forfatterpersonlighetseksempler:

Eldre, gresk lyriker og kjøpmann, ønsker å fremme moral (blandt ungdommen) og tro på at grekere alltid har vært dyktige kjøpmenn.

Generalen. Ønsker å fremme tro på slagmarkens ære og de greske polisstaters rett.

Poeten. Ønsker å male fargerike heltepos, iblandet mandige temaer som sorg og kameratskap. Er glad i symbolikk og metaforer.

Trojaneren. Ønsker å vise uretten bystaten ble utsatt for, og grekernes hovmot.

Man bør selvfølgelig velge seg forfatterpersonligheter etter å ha fastsatt bokens tema og scener i kapittel II, men siden forfatterne står for tema, sjanger og stil – så kan det være greit å huske på slike ønsker før man går til kapittel II og leser om «Beleiringen».

Kapittel II: Beleiringen

Et gresk heltepos eller heltetragedie krever en pågående og langvarig konflikt, ikke bare som bakteppe, men som kulissene for heltenes forskjellige oppvisninger. Det burde ikke være en hemmelighet at Homèrs «Illiaden» er en viktig inspirasjonskilde, og at Beleiringen av Troja ville vært en glimrende kulisse for dette spillet. I spillet er det meningen at noe av det første spillerne setter seg ned og konstruerer er nettopp scenen for sine helters handlinger. En beleiring er en god begynnelse, men en god situasjon kan også være et friergilde hos en uvillig enke, olympiske leker, helteprøver hos en konge eller til et skip som har kommet i Poseidons unåde, selv om det siste muligens vil kreve noe gjort med scenestrukturen til spillet.

Scenestrukturen er som følger. Etter å ha funnet en konflikt som kulisser for sin bok, og funnet ut litt om bakgrunnen for den og hva som er «at stake», for å bruke et nynorsk uttrykk, må spillerne til sammen sette ned 3-4 scener hvor handlingen kan utspille seg i begynnelsen av eposet. Det vil bli anledning til å legge inn flere scener etter hvert.

Eksempelvis er Illiaden sparsommelig med sine disponible scener til å begynne med: Agamemnons Telt, Slagmarken, Trojas bymurer + Achilles' Telt

Motstandere og omstendigheter er noe man må tenke på. Ikke bare hva som hindrer heltene i å lykkes, men hvem. Helter blir ikke bedre enn sine opponenter, så

gode motstandere er viktig. (mer om motstandere i Kapitell III)

Kapittel III: Heltene og andre spillere

I Hamartia spiller man greske helter. Greske helter er ypperlige specimen når det gjelder fysikk, men også kløkt, vidd og visdom. Greske helter kan være bedre enn andre, og det blir de i rollespillet «*Hamartia*» ved å ha heltedygder, mens en gresk helt ikke vil være dårligere utrustet enn andre i kapasitet, men ha heltelyter. Dygdene og lytene refereres ved en passende evokativ frase. Siden tiden vil forandre betydningen og forståelsen av frasene er det ikke spillforskjeller på dem. (*Bjørnestykke* er like sterkt som *Griffstyrke*, f.eks.)

Spillerroller i «*Hamartia*» vil ha minimum én lyte og to dygder. Spilleren kan så velge opp til 3 ekstra par (en dygd og en lyte utgjør et par), slik at rollen kan maks ha fire lyter og fem dygder.

eksempler på heltedygder: herkulisk styrke, en vismans kløkt, ørneøyne, araknisk tålmodighet, en løves styrke, en olympisk kastearm, hevnjerrig, rettferdighetssans, stolthet, vakker sangrøst, poetisk sjel, uovertruffen sverdarm, grand humor

eksempler på heltelyter: manglende styrke, manglende lojalitet, illsinne, arroganse, hevnjerrig, rushungrig, naiv, sfinxisk kløkt, djinnisk vidd, ubehøvlehet, impotens

Merk at lyter kan være varianter av dygder. Merk også at dygder har to nivåer, mens lyter kun har ett. For en dygd på nivå to koster det to oppgraderinger (oppkjøp av dygder), kun én dygd på nivå to er lov, en av de lytene som da blir kjøpt inn må være en svakhet knyttet direkte til den guddommelige dygden. (Tenk Achilles' hæl.) Dygder på nivå to er «guddommelige», noe som betyr at de for eksempel er totalt usårlige... foruten svakheten, da og trumfer andre dygder i strid. (Mer om strid i kapittel V.)

Motstandere: Helter er ikke noe særlig uten motstandere. Selv om de er godt selskap, med sin omgjengelighet, sangstemme og evne til å sette pris på bordets gleder, kommer de ikke til sin rett før de står overfor farer, monstre og motstandere. Motstandere er viktige for greske helter, og de benytter seg samme heltedygd- og heltelytesystem som greske helter. Det gjør faktisk også monstre, men de er påkrevd å ha monstuøst lydende karakteristikk, (og vil sikkert få flere valg i en utvidelse av reglene.) Farer er som regel veldig ofte ikke sentiente, muligens også stasjonære, men det trenger absolutt ikke være sånn.

(Om kvinnelige roller. Kvinneroller er egentlig som andre roller, enten motstandere,

monstre eller farer. Det kan dog hende at du vil oppleve å få kvinnelige spillere til gruppen. Foreløpig anbefales det å la dem spille en ordentlig helt, men de vil sikkert si seg fornøyd med å spille en fare, en opponent eller et monster - bare ikke beskriv det som et, si at det er en drage, ja ... den kan oppfattes som «søt», ... av noen.)

Kapittel IV: Sverd, lesber og annet viktig utstyr

Eiendom er alltid hiarkisk utdelt. Den med mest har høyest rang. Den med høyest rang gjør krav på mest, det er den rettigheter. Spillergruppens verdifulle verdier er lik *en T3 per spiller*. Den høysesst rangerte helt tar da et verdipoeng og finner på noe kult, og en effekt. Neste på rangeringen tar da et verdipoeng, og siden ingen kan ha mer enn den høyest rangerte tar den høysesst rangerte et til. Så tar neste på rangeringen, men siden de to neste da har like mye som den høyeste tar han igjen et verdipoeng og finner på noe kult, før den fjerde høyest rangerte får sitt valg igjen, og siden alle tilsammen nå har like mye tar han en til selv og starter på prosessen på nytt. Slik at de som er rangert som nummer fem eller lavere ikke får noe, om ikke kongen skulle redistribuere noe i en senere fase. Om den høyest rangerte ...

Forklart:

- verdipoeng er lik spillere X t3
- en til nr1., en til nr2, en til nr1, en til nr3, en til nr1, en til nr 4, en til nr1.
- så kan nr1 gi bort noe fra en til en annen (som helst ikke har noe), og så ta en ting han selv vil ha.
- så gjentas det til det er tomt for verdipoeng.
- (om det er færre enn 4 spillere, kan man godt la være å gi sistemann noe)

eksempler på utstyr:

et blodtørstig sverd, en rask og stø vogn, en helbredende konkubine, en finstemt harpe, en dødelig bue, en vakker

Kapittel V: Hvordan entrer man striden? Hvornår møtes helter til dyst?

Å være en helt er nå en ting. Det er mye, men det er ikke en 24timers oppgave, det er sikkert. I «Hamartia» tas det hensyn til at Helter i gresk litteratur gjorde svært mye mer enn å utføre heltedåder.

Spillet baserer seg på gradvis og ressursorientert etablering av historieelementer og kraft til egenskaper som heltedygd, kortgitte egenskaper og utstyr (som ikke trenger kraft, men kun å etableres).

Spilletts gang:

Spillet foregår ved at en utropes/utroper seg selv til forteller og etablerer hvilken av sine forfattere som har ansvaret for scenen. Så etableres scenen, og invitasjoner til å delta blir utstedt. Som regel er det fint å bli invitert til scener, men vær på vakt mot bakholdsangrep, forræderi og tilbud om forbund. Noen kort vil selvfølgelig kunne påvirke valg av forfatter og valg av scener.

Etter at scenen er satt og deltagerne etablert går det på rundgang å bruke spillressurser, som er (mer om hvert enkelt senere):

- initiere konflikt
- etablere utstyr
- spille kort
- bruke utstyr
- hente kraft ved å bedrive mandig føleri eller bruke heltelyter
- gå i forbund med Hades

Hvordan:

Initiere (direkte) konflikt. Man gjør det ved å beskrive at rollen nærmer seg (oftest fysisk) eller ved å la rollen gi utfordringer. Om utfordringen mottas blir man låst i en kamp, og selv om krig er chaos og pandemonium, er kamp mellom helter en egen mini-scene og forbeholdt kun to roller (noen unntak for kvinneroller, monstre og farer), selv om andre kan spille kort for å påvirke konflikten. En konflikt vinnes av aktiverte dygder, (guddommelige dygder trumfer andre) og etablert utstyr avgjør uavgjorte resultat.

Når en vinner er avgjort feirer den på sin måte, mens taperen, inntil videre, er død.

Etablere utstyr. For å gjøre utstyret du fikk før spillet brukbart, må du etablere det. Det gjøres i en scene, ved å etablere konflikt rundt det. Enten ved at noen andre ønsker det, ved at ditt krav til det stilles spørsmålstegn ved, historien om hvordan du æreløst anskaffet det eller på en annen måte som gjør utstyret volatilt for rollen. (HUSK at utstyr som brukes, enten i konflikt eller for å oppnå fordeler «brukes opp»)

Spille kort. Dette sier seg selv, og les på kortene for å finne ut effekten, men merk at kortene ofte har prerequisitter for å kunne spilles. Noen kort kan også spilles i andre faser, dette vil bli gjort klart av kortet.

Bruke utstyr. Etablert utstyr kan brukes i kamp, for å avgjøre uavgjorte resultat til din fordel. Utstyr kan også brukes utenfor konflikt, f.eks. ved å la deg lage et nytt kort og trekke det på hånden, eller ved å eskalere konflikter mellom andre.

(Eskalerte konflikter kan ikke unngås.)

Hente kraft ved mandig føleri eller ved å få heltelyter i spill (eller svakheter gitt rollen din ved et kort). Om rollen din blir gitt anledning, så kan han også gråte mandig, oppføre seg uanstendig eller søke vennskap med en annen rolle. Dette er dog ikke en Film Noir, så dette må det bli gitt anledning til ved spesifikk handling.

Gå i forbund med Hades. Det er tanker om at spillfasen bør inneholde fler valg, selv om noen kanskje skal fjernes/forandres på. Å gå i forbund med Hades ser jeg muligens kunne vært et kort, men tenkte det var en tittel som ville virke frapperende...:)

Kapittel VI: Spillet starter og kortene deles ut.

Følgende kort kan klippes ut, stokkes og deles ut til spillerne av Hamartia. Går man tom får man lage nye eller stokke de gamle. Er det kort du ikke liker, ta det/dem ut og lag noen nye. Lag gjerne nye uansett, slik blir spillet mer deres. Lag gjerne kort tilpasset deres egen bok.

Obs: kortene finner du på egen jpg-fil