

I GUDADROTNINGENS KLOR

Ett rollspel för 1-2 spelare och en spelledare
att spelas på 15-60 minuter,
powered by the apocalypse



NORD NORD OST
www.nordnordost.se - Spela djärvt!

I KORTHET

Detta äventyr är ämnat för 1-2 spelare och en spelledare. Spelarna kommer att spela Järven och/eller Mystikern. De börjar i Mama Olympias fängelsehåla och kommer att fly därifrån.

I spelledarens del finns förslag på fem scener att spela. Att spela alla scener tar ungefär en timme, men ni kan bryta efter vilken scen som helst.

STRUKTUR

1. Presentera spelet genom att säga att ni ska spela ett scenario om två syskon som flyr den paranoida Guda-drottningens fängelsehåla. Världen är post-apokalyps, som i *Mad Max*. Läs introduktionstexten högt. (1-2 min)
2. Presentera rollpersonerna och låt spelarna välja vilken de ska spela. Berätta att de ska skapa sina rollpersoner genom att välja minst en sak från varje kategori. Låt spelarna kort presentera sina rollpersoner. (2-3 min).
3. Säg att de förväntas säga vad deras rollperson gör och tänker och besvara dina frågor. Säg att du ibland kommer att be dem slå 2t6 för att se hur det går. Presentera kort vad resultaten innebär (se nästa sida). (2 min)
4. Sätt den första scenen och fortsätt att spela tills ni är nöjda. (10-50 min)
5. Avsluta med ett kort eftersnack. Fråga vad de tyckte och besvara deras frågor.

INTRODUKTION - LÄS HÖGT

Wolfwater var inte den bästa bosättningen att växa upp, men heller inte den sämsta. Ni kan tacka de gudar som ännu lever att er mor Jocasta tog sig an er och uppfostrade er som sina egna barn, efter att ni lämnades där. Tyvärr blev ni tvungna att lämna kåkstaden, innan era sällsamma förmågor kom till Mama Olympias kännedom.

Wolfwater styrs av Mama Olympias järnhand och hennes råskinn utkräver tribut från alla omkringliggande bosättningar. Gårdarna är beroende av vattnet från den Döda sjön och hon är den enda som kan rena det.

Med åren har hon blivit paranoid. Alla som misstänks vara ett hot fångslas och hon lämnar idag sällan sin fästnings murar.

När ni återvände för att besöka er mor Jocasta upptäcktes ni av stadens råskinn som tog er till fånga. Deras elaka skratt förutspår ett hemskt öde för er. Mama Olympia har blivit övertygad om sin egen gudomlighet och förbereder att kröna sig till gudadrottning. Under sin kröning skall hon utföra ett värdigt offer.

Kan ni fly gudadrottningens fängelsehåla och återfinna er mor? Kommer ni att ta med er någon? Vad kommer ni att få reda på om er själva? Låt oss ta reda på det.

REGLERNA

Rollspel är ett samtal. Ni samtalar om rollpersonerna, birollerna och deras omgivning. Ni ställer frågor, lyssnar på varandra och avbryter. Ibland ber spelledaren spelarna att slå tärningar, för att se hur väl saker går för dem.

Alla slag görs av spelarna: spelaren slår 2t6 och lägger eventuellt till en bonus från en av sina förmågor. På 9+ lyckas rollpersonen. På 8-6 lyckas rollpersonen, men det sker också någonting negativt. På 5- misslyckas rollpersonen och spelledaren gör livet surt för hen.

NÄR SLÅR MAN TÄRNING?

När rollpersonerna gör någonting kommer spelledaren att antingen säga "Ja" och låta dem lyckas eller be om ett tärningsslag. Det senare gör man när en av två saker händer:

1. När rollpersonerna gör någonting som kan placera dem i fara.
2. När rollpersonerna utför en av sina förmågor.

Faran kommer i detta spel nästan alltid ifrån en biroll. Om en rollperson till exempel försöker frigöra sig från sina bojor kommer ni att slå för att se om hen lyckas göra det utan att bli upptäckt eller avbruten. Om ingen finns i närheten för att hindra rollpersonen slår ni inte.

Exempel på saker att slå för: att agera under hot, övertala någon, hota någon att göra som man vill, angripa någon, läsa av någon, smyga eller springa förbi någon, skrämma någon på flykten, gömma sig för eller vilseleda någon.

BERÄTTELSEN FÖRST: "IN ORDER TO DO IT, YOU HAVE TO DO IT."

Detta spel sätter berättelsen först. Beskriv noggrant vad rollpersonerna gör, hur de utför sina handlingar och var de befinner sig i förhållande till andra figurer i scenen. Innan ni slår tärningar behöver ni veta vad rollpersonen vill uppnå, hur hen går till väga och vilka konsekvenser ett misslyckande kan få.

ÖVERTALNING

För att övertala en biroll, måste denne ha en rimlig anledning att lyssna på rollpersonen: rädsla, en gentjänst, tacksamhet, etc. De kan t.ex. inte övertala råskinnen att bara släppa dem. Slå 2t6, som vanligt. På 6-8 kräver birollen stöd, försäkran eller en muta.

SKADA OCH ANFALL

Anfall med ett vapen orsakar 1 skada. Anfall utan vapen orsakar inte skada på rollpersonerna, men påverkar deras position i berättelsen. Rollpersonerna gör skada även obebäpnade. En grupp som är dubbelt så många som sitt offer eller en biroll som har hemska vapen gör +1 skada. Biroller gör aldrig mer än 2 skada i ett anfall.

Vanliga biroller tål 1 skada. Balla biroller tål 2. Om Mama Olympia skulle dyka upp tål hon 3 skador.

JÄRVEN -

Utåtagerande, silvertunga, skarpsinnig.

SKAPA JÄRVEN

Välj ditt namn: Jax, Tav, Raksha, Kickskirt, Snow. Skriv ditt namn längst upp.

Välj din look (minst 1 från varje rad):

Kvinna, man, oklart, överskridande.

Flashiga kläder, läderställ, praktiska kläder, vardagskläder.

Sammanbitet ansikte, flörtigt ansikte, iögonfallande ansikte, vackert ansikte.

Beräknande ögon, skoningslösa ögon, kyliga ögon, tilldragande ögon.

Slank kropp, muskulös kropp, kantig kropp, ärrad kropp.

Välj varför du vill till din mor: kärlek, orolig, vill hjälpa henne, saknad, plikt.

Om ni är två spelare: välj vad du känner inför ditt syskon: lojalitet, kärlek, avundsjuka, bitterhet, nyfikenhet, obehag.

ÄTT SPELA JÄRVEN

Du berättar vad Järven gör och spelledaren kommer att berätta vad som händer därefter. Ibland kommer spelledaren be dig att slå 2t6 för att se hur det går.

Du har två särskilda förmågor:

Provokatör

Du får +1 på alla slag när du gör någonting våghalsigt eller försöker lura eller provocera någon.

Skarpögd

När du undersöker en situation, slå +1. 9+, ställ 3 av frågorna. 6-8, ställ 1 fråga. Om du agerar efter spelledarens svar får du +1 på dina handlingar.

- Hur kan jag ta mig ut härifrån?
- Vad är det största hotet?
- Vilken fiende är mest sårbar?
- Vad borde jag hålla utkik efter?
- Vem har kontroll här?
- Vad är min fiendes verkliga position?

På 5-: ställ en fråga och förbered dig på ett jobbigt svar.

UTVECKLING (vik bort den här delen av pappret tills den tredje scenen)

När den tredje scenen börjar låser du upp denna förmåga:

Slagskämpe

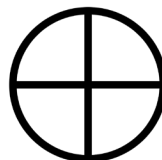
När du kastar dig in i fara, slå +1. Du får ytterligare +1 av Provokatör, så +2 totalt. På 9+, välj 2 saker från listan som händer. 6-8, välj 1 sak.

- Du uppnår ditt mål
- Du gör fruktansvärd skada.
- Du är oskadd.
- Dina fiender flyr inför dig.

På 5-: välj 1 sak och förbered dig på att spelledaren gör det jobbigt för dig.

Skada

När det fjärde segmentet fylls i slås Järven ut.



MYSTIKERN -

Weird, eftertänksam, marionettmästare.

SKAPA MYSTIKERN

Välj ditt namn: Octavia, Sundown, Lively, Jackson, Amiette. Skriv ditt namn längst upp.

Välj din look (minst 1 från varje rad):

Kvinna, man, oklart, överskridande, dolt.

Luggsliten skrud, formell klädsel, vandringskläder, opassande kläder.

Ärrat ansikte, blankt ansikte, fylligt ansikte, sött ansikte.

Mjuka ögon, djupa ögon, mjölkvita ögon, förstörda ögon.

Späd kropp, mjuk kropp, fet kropp, krymplingskropp.

Välj varför du vill till din mor: kärlek, orolig, vill hjälpa henne, saknad, plikt.

Om ni är två spelare: välj vad du känner inför ditt syskon: lojalitet, kärlek, avundsjuka, bitterhet, nyfikenhet, obehag.

ATT SPELA MYSTIKERN

Du berättar vad Mystikern gör och spelledaren kommer att berätta vad som händer därefter. Ibland kommer spelledaren be dig att slå 2t6 för att se hur det går.

Du har två särskilda förmågor:

Creepy AF

Du får +1 på alla slag när du gör någonting eftertänksamt, gör någon obekväm eller skrämmer dem.

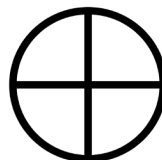
Marionettrådar

Genom att hålla hudkontakt med någon ett ögonblick kan du implantera en befallning i dennes sinne. Slå tärningar, eventuellt med +1 från Creepy AF.

- 9+: Offret lyder din befallning.
- 6-8: Offret lyder, om du tvingar dem att göra det, med hjälp av krokarna du har placerat i deras sinne.
- 5-: Du skadar ditt offer, till ingen nytta.

Skada

När det fjärde segmentet fylls i slås Mystikern ut.



UTVECKLING (vik bort den här delen av pappret tills den tredje scenen)

När den tredje scenen börjar låser du upp denna förmåga:

Lyssna till malströmmen

Du kan lyssna till världens psykiska malström och få reda på saker som du annars inte borde veta. Säg vad du vill få reda på och slå +1. Du kan få ytterligare +1 från Creepy AF.

- På 9+: Spelledaren ger dig bra detaljer om det du frågar om och kan ställa någon fråga till dig.
- På 6-8: Spelledaren ger dig ett intryck.
- På 5-: Malströmmen ser in i dig. Spelledaren kommer att göra det jobbigt för dig.

SPELLEDAREN

Vägledande, gestaltande, frågande.

SPELLEDARENS AGENDA

- Få Wolfwater och dess invånare att verka verkliga.
- Låt rollpersonerna vara balla.
- Vägled spelarna genom berättelsen.

SÄG ALLTID

- Vad principerna kräver.
- Vad reglerna kräver.
- Vad ärligheten kräver.

PRINCIPERNA

- Ös fram en förvriden värld fylld av fasa, kontraster och grotesker.
- Tilltala rollpersonerna, inte spelarna.
- Rälsa spelarna, men förklä det som rollpersonernas val.
- På 6-8: svara i form av "Ja, men...", "Ja, om...", "Nej, men...", "Nej, om inte...".
- Ställ frågor till spelarna om vad deras rollpersoner tänker och känner och bygg på deras svar.
- Föreslå när rollpersonerna kan använda sina förmågor och hur.
- Ge alla ett namn och ett utseende.
- Behandla dina biroller som stulna bilar.
- Visa rädslan hos fångar och civilbefolkningen.

SPELLEDARENS DRAG

- Separera dem.
- Fånga eller träng upp dem i ett hörn.
- Sätt dem på pottkanten.
- Gör Skada eller utbyt Skada, som det har etablerats i situationen.
- Announce future badness.
- Låt dem göra jobbiga val.
- Vänd deras handling mot dem.
- Berätta de möjliga konsekvenserna och fråga vad de gör.
- Låt råskinnen hitta dem.
- Efter varje drag: "Vad gör du?" Ge tydliga alternativ om spelaren fastnar.

NAMN

Slå en t6 för att få namn till biroller.

1	Ozair	Carlota	Yann	Honeytree
2	Plum	Absinthe	Nbeke	Farbror Kobe
3	Sorrow	Kat	Lin	Sami
4	Jackbird	Farmor	Kobra	Vonk skulptören
5	Spice	A-T	Pinkie	Vega
6	Goldman	Buddy	Madame	Barbarossa

STORY

Syskonen har återvänt till Wolfwater, där de en gång växte upp. De har tillgångatagits av Mama Olympia som tänker offra dem i sin kröning till gudadrottning. Er berättelse handlar om rollpersonernas flykt från fängelset, vad de tar med sig därifrån och om de lyckas undkomma Mama Olympias klor.

SCEN 1: INFÅNGADE I EN FÄNGELSECELL.

Liten cell i jordkällare. Rollpersonerna är bundna till väggen med rep och kan se staden genom en glugg i väggen. De kan höra Mama Olympia tala genom högtalarna.

Strax kommer två vakter för att märka dem som offer till Mama Olympias kröning, genom att rista ett tecken i deras högra kind. Den ena är stor, med en läskig klubba, medan den andra är spetsig och späd med en otäck dolk. De kommer håna rollpersonernas öde och vågar inte vara kritiska till Mama Olympia.

Syftet med denna scen är att rollpersonerna ska förstå satsen de är i och lyckas fly. Låt vakterna göra misstag.

SCEN 2: CELLBLOCKET

En serie liknande celler med andra fångar i. I vissa är det enstaka fångar, i andra ligger de på varandra. En doft av urin, avföring och kräks. Fläckar av torkat blod. Klubbor, piskor, startkablar och andra tortyrredskap.

Vakterna i den första scenen har nycklar till alla celler. De andra fångarna ber rollpersonerna att frita dem. Ibland fångarna finns såväl sympatiska figurer som våldsvarkare.

Utanför cellblocket finns en bemannad vaktpost, som vaktar ingången till fängelset. De måste på något sätt ta sig förbi dem. Om de inte är diskreta kommer de att slå larm om att en flykt är på gång.

SCEN 3: FLYKTEN FRÅN FÄNGELSET

Nu utvecklas rollpersonerna och får sin tredje förmåga. Säg åt spelarna att vika upp sina papper och gå igenom hur de kan använda sina nya förmågor.

Fängelset består av labyrintiska korridorer, uppenbart påbyggda eftersom. Allt eftersom finns fönster som de kan orientera sig genom. Snart kommer högtalare att varsla om att det har sker ett rymningsförsök. Gruppen av råskinn drar fram genom korridorerna.

Hota med konfrontationer med vakter och låt dem möta sådana om de inte lyckas gömma sig. Om rollpersonerna är märkta som offer kommer vakterna att prioritera att infånga dem. Om de har orsakat en väldig uppståndelse kan Mama Olympia själv komma ner för att förhindra rymningsförsöket.

Rollpersonerna har två vägar ut: att smyga sin väg genom källarkorridorerna och riskera att möta vakter flera gånger, eller genom att hitta en lönngång upp till Mama Olympias tronrum. Den vägen är snabbare, men de kommer definitivt att bli upptäckta.

Efter denna scen kan berättelsen åka precis vart som helst. De följande scenerna är förslag. Följ spelarna och vad de vill göra.

SCEN 4: SÖKA UPP ADOPTIVMODERN JOCASTA I KÅKSTADEN

Utanför fästningens murar står skjul byggda av vad befolkningen än kommer över och väldiga tält. Folk överallt. De är misstänksamma och rädda för vakter. Rädsla för vakter. Fattigdom och hunger. Enstaka högteknologi, blandat med primitiva rester. Man lagar mat gemensamt, vid stora kokkärl drivna av stadens elnät, på härskarens tillåtelse. Många jobbar i ett keramikbruk med tillhörande lergrop, som daglönare eller livegna.

Fråga spelarna hur det känns att komma hem och vad de känner igen. Bygg på svaren.

De kommer att bli igenkända av några. Somliga kommer vilja hjälpa dem, andra vara rädda för dem. Om de har frisläppt andra fångar kommer folk att vara mer hjälpsamma. Om de är märkta som offer kommer folk att vara än räddare för dem. Spela befolkningen som en motsats till rollpersonernas önskan: om de vill gömma sig, låt de vara påträngande; om de söker hjälp, låt de vara avvisande. Låt dem slå.

Snart kommer de att finna sin moder, kanske med hjälp. Hon är trött och utmattad, men lättad att de är i säkerhet. Hon är rädd för deras skull och ber dem vila och sedan ge sig av. Hon erbjuder dem att ta hennes cykel, men vill själv inte följa med.

SCEN 5: RÄD PÅ KÅKSTADEN AV MAMA OLYMPIAS RÅSKINN

En stund senare: eld och våldsamheter. Folk är livrädda men kränkta. Oskyldiga tas som gisslan, om inte rymlingarna kommer fram. Hota en biroll som har hjälpt dem.

Om rollpersonerna har frisläppt andra fångar kommer fler råskinn än annars att dyka upp. Vakterna tänker skada dem men se till så att de lever inför offret.

Vad gör de? Om de stannar riskerar de att dö eller bli tillfångatagna. Om de flyr riskerar befolkningen för att bli utsatt för repressalier, särskilt deras mor. Kan de få med sig befolkningen i att motstå råskinnen? Kan de få råskinnen att lämna dem ifred?

DÄREFTER

En konfrontation mellan rollpersonerna och ett gäng råskinn är ett tillfredsställande sätt att avsluta storyn. Kanske rollpersonerna ger sig ut på vandring igen och lämnar Wolfwater bakom sig? Kanske de har blivit tillfångatagna och offras i Mama Olympias kröning?

Ni kan lika gärna fortsätta storyn om rollpersonerna vill stanna och konfrontera Mama Olympia. Fundera över vad rollpersonerna har gjort i berättelsen och hitta på nya förmågor åt dem (eller låna dem från *Apocalypse World*), som gör dem ännu ballare.

CREDITS

Skrivet av Joel MoNo. Kontakt: gnomvid@gmail.com / GnomviD @ rollspel.nu

Systemet är baserat på *Apocalypse World*, av D. Vincent Baker och Meguey Baker.

Omslagsfoto: "Endzeit LARP" av Ralf Hüls, CC-BY-SA 4.0. Redigerat av Joel MoNo.



NORD NORD OST
www.nordnordost.se - Spela djärvt!