

Någonstans i utkanten av Staden
ligger Fabriken; ett gammalt
nerlagt industrikomplex som
huserar farliga miljöer,
människor och situationer. Det
är hit som Maria har begett sig
och det är utanför denna enorma
byggnad som spelarna träffas.

Tillsammans beger de sig in för
att hitta Maria - var och en av
egna anledningar.

MARIA

ETT RELATIONSDRAMA



Maria: Ett relationsdrama

Staffan Lindsgård & Roger Holmgren

2013-03-28

Copyright och licensinfo

Detta äventyr är skrivet av STAFFAN LINDSGÅRD och ROGER HOLMGREN och baseras på ett originalkoncept av JASON MORNINGSTAR. Äventyret är licensierat under CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION-SHAREALIKE 3.0 UNPORTED LICENSE och får därför spridas och bearbetas fritt under förutsättning att:

- (1) Du i verket - på ett tydligt sätt - anger STAFFAN LINDSGÅRD och ROGER HOLMGREN som upphovsmän, men inte på ett sätt som antyder att de godkänt eller rekommenderar Din användning av verket.
- (2) Du - om Du ändrar, bearbetar eller bygger vidare på verket - endast distribuerar resultatet under samma licens eller en liknande licens som denna.

Licensen i sin helhet: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.sv>

Originalspelet THE PLANT: <http://www.bulypulpitgames.com/downloads/>

Innehåll

Copyright och licensinfo	4
Kapitel 1. Om själva äventyret	7
Så, vad är detta egentligen?	8
Världen i äventyret	8
Vad har hänt?	9
Vad kommer att hända?	9
Kapitel 2. Spelets regler	11
Grundläggande principer	11
Korten	12
Scenernas struktur	13
Poäng & de fyra tillstånden	14
Kapitel 3. Karaktärerna	17
Arketyperna	17
Från arketypp till karaktär	18
Från karaktär till personlighet	19
Utredande frågor	19
Kapitel 4. Äventyret	21
Entrén	21
Sökandet börjar	23
Karaktärerna	24

Omvälvningen	25
En eftertänksam paus	26
Konflikter och Maria	26
Resans slut	26
Att rolla av	29
 Bilaga A. Att spelleda äventyret	 31
Din roll som spelledare	31
Tempo och pacing	32
Vanliga rollspelssituationer	34
Att spelleda äventyret mer traditionellt	36
 Bilaga B. Resurser	 39
Spellearpersoner	39
Namnlista	41
 Bilaga C. Övrigt	 43
Efterord	43

BILAGA C

Övrigt

Efterord

Sådär ja. Då var det klart. Och givetvis går det att skriva ytterligare kilometervis med text till äventyret som utreder och förtydligar, men någonstans måste man ändå dra en gräns och börja lita på sina spelledare och att tar det som finns i äventyret och gör det bästa av det. Och det är väl egentligen rätt mycket det som äventyret handlar om också. Det är inte bara spelarnas karaktärer som skall utvecklas, det är även spelledaren och dennes förmåga att arbeta med olika situationer.

Överlag känner jag ofta att jag vill förmedla en tydlig och definitiv version av hur jag tänkt mig ett specifikt äventyr och världen det utspelar sig i, men det är inte helt enkelt även i bästa fall och i ett äventyr som detta där så mycket hänger på spelledaren så är det nästan omöjligt. Och - kanske - även onödigt.

Jag hoppas att de som spelar och spelleder detta äventyr har roligt med det. Eller, roligt kanske inte är helt rätt ord. Att de får en upplevelse de uppskattar. Att de utvecklas lite som spelare och spelledare. Att de tar med sig något av det som finns i det här äventyret och använder det i sina egna äventyr och kampanjer. Hör gärna av er om ni gör det.

Om själva äventyret

Sålunda kommer man till konventet och genast är det stress och spring, väntan i köer och släpande på väskor. Kanske finns det tusen människor man vill hälsa på, kanske finns det tusen saker man vill titta på och köpa, kanske skall man bestämma sig om man egentligen vill spelleda det där skumma äventyret eller hellre bara sätta sig och spela PUERTO RICO med en massa främlingar hela helgen.

Det här är vad du skall göra:

Ta det lugnt. Få undan väskor och annan packning. Känn efter om du är hungrig och gör något åt det om det behövs. Säg sedan åt någon ansvarig att du vill spelleda det här äventyret och sätt dig ner med det och slappna av lite, drick en kopp varm dryck och unna dig en stilla godbit. Kalorier som intas medan du läser detta äventyr räknas inte. Om du har möjlighet, sätt dig avskilt och lyssna på någon stilla musik. FAITH AND THE MUSE kanske, eller FIELDS OF THE NEPHILIM. Eller TOM WAITS.

Läs igenom äventyret och se till att du förstår vad det handlar om. Läs sedan igenom det igen och fokusera på de bitar du hade lite problem med under förra genomläsningen. Om det är något särskilt du fastnar på, skriv ner en fråga eller två att ta upp på spelledarsamlingen. Eller bestäm dig helt enkelt för att göra det på ditt eget sätt. Det funkar också.

Så, vad är detta egentligen?

Det här äventyret handlar inte om att slakta orcher, fly från cyberpoliser eller att hamna i crazy situationer som man kan berätta om för de stackare som satt hemma under konventet och istället levlade i valfritt kvalitativt MMORPG. Det här äventyret handlar om karaktärerna. Och kanske till viss del om hur de och spelarna förhåller sig till de konflikter som uppstår. Det handlar väldigt lite om att Lösa Problemet, Klara Biffen och Vinna Äventyret. Mest handlar det bara om spelarnas karaktärer. Och lite om MARIA.

Detta är ett äventyr som till väldigt stor del kastar ramberättelsen åt sidan för att istället ge plats åt karaktärerna. Du kan - och bör - berätta för spelarna redan från början att de kommer att hitta Maria, att de inte kan välja fel väg i äventyret eller misslyckas med sitt uppdrag. Faktum är att detta är ett äventyr som kan spelas flera gånger av samma personer med samma spelledare eftersom det viktiga inte är själva berättelsen utan karaktärerna i den. Om du vill, låt gärna spelarna läsa äventyret. Det förstör ingenting. Möjligen kan det ta lite för lång tid.

Till stor del är det en liten oas av lugn, eftertänksamhet och melankoli i en annars smått manisk värld av konventsäventyr. Försök inte att ge spelarna en färgsprakande glittrig och hyper rollspelsupplevelse. Det finns så många andra scenarion där de kan få det. Ge dem istället ett minne de kan tänka tillbaka på och reflektera över i ensamhet.

Världen i äventyret

Någonstans i utkanten av STADEN ligger den nerlagda FABRIKEN. Staden är en arketypisk svensk storstad och Fabriken är ett gigantiskt industrikomplex med arketypisk öststatskänsla. Världen är i stort sett en direkt kopia av

Tuffa gängmedlemmar: Som uteliggare, fast luktar gott och klär sig matchande. Gärna i svart läder.

Namnlista

- | | |
|-----------------------|-------------|
| • Krister Öberg | • Titus |
| • Jörgen Norén | • Urka |
| • Conny Fransson | • Kirrek |
| • Niclas Johnsson | • Rillwell |
| • Thomas Palm | • Tyda |
| • Wilhelm Östlund | • Bardak |
| • Felicia Bergqvist | • Rortik |
| • Oliver Norberg | • Ebagus |
| • Greta Boström | • Bebahiam |
| • Gustaf Wikström | • Runaskold |
| • Christina Sandström | • Stakiam |
| • Inga Lindgren | • Alebartip |

intressant och viktig information direkt in i huvudet eftersom robotmänniskorna experimenterat på honom.¹

Doktor Karlfeldt: Försöker hålla igång en läkarmottagning, men saknar ständigt utrustning, medicin och förbrukningsvaror. Försvarar sin mottagning och sina patienter med närmast religiös hängivelse.

Nadja: En halvgång tjej som nog var snygg en gång, men som efter drogmissbruk och gängslagsmål inte längre har ett helt sympatiskt ansikte.

Jansson: En äldre man som säljer en mängd olika sorters nycklar. Om karaktärerna försöker köpa en eller flera nycklar så vägrar han eftersom de har sentimentalt värde. Han vet inte vart någon av dem går.

Lärktrasten: Kan skaffa fram i princip vad som helst som spelarna vill ha - bara de betalar. Exakt vad betalningen består i beror på situationen, men det mesta är godtagbart som valuta.

Setzer Gabbiani: En tunnhårig slusk som tjänar sitt uppehälle på att spela till sig folks surt förvärvade pengar. Har inte bara flinka fingrar utan också - faktiskt - en onaturligt stor portion tur.

Karina Andersson: En ensam mamma på jakt efter sin försvunna son. Trollen bytte bort honom mot en människoformad alrunerot som hon håller ömt.

23:an: En stor person i hockeymundering. Tröttnade på kändisskapet som hockeyproffs och drog sig tillbaka hit, inkognito. Jobbar deltid som superhjärte, men tjänar sitt uppehälle på att baka och sälja bröd.

Smutsiga uteliggare: Finns i alla åldrar och former, men tyvärr bara i en enda dassigt gråbrun färg. Alla luktar illa på sitt egna sätt.

¹EAGLE-EAR HARRY™ är © HAMMARORDEN 2012.

den verkliga världen och innehåller till största delen vanligt tråkigt medelklassliv, men även en nypa tragiskt underklassliv, hemskheter och underligheter. Precis som på riktigt.

Det stora undantaget från verklighetsregeln är Fabriken som är en okänd, skrämmande och lite bisarr plats. Fast inte på det skojiga sättet. Fabriken är en Skuggplats; en blandning av gammal sönderfallen industri, magisk skogsglänta och mörk personlig mardröm. De som befinner sig i Fabriken - och framför allt de som bor där - står med ena benet utanför verkligheten och de bisarra händelser som kan komma att inträffa i den känns lite mer naturliga här inne än vad de egentligen borde. Innevånarna är till största del vanliga människor som hamnat snett i livet, men det finns även några unika och otroliga varelser som vandrar runt i korridorerna. Fabriken är stor, mörk, farlig och respektingivande och de flesta undviker platsen helt.

Det är inne i den som hela äventyret utspelar sig.

Vad har hänt?

Maria har rymt hemifrån och begett sig in i Fabriken. En liten skara människor har bestämt sig för att hitta henne. Mer än så är egentligen inte intressant att veta i förväg. Tanken är att de stora luckorna skall fyllas igen under spelets gång, men om något är outrett efter äventyret så är det också helt okej. Så länge helheten känns bra och spelarna har utvecklat sina karaktärer på ett intressant sätt.

Vad kommer att hända?

Kort och gott: Spelarna får sina karaktärer, fyller i lite information och sedan drar det hela igång. Genom att ta sig från rum till rum arbetar spelarna sig framåt mot att hitta Maria, men arbetar även med sina karaktärer och deras relationer med varandra och med Maria. Med jämna mellanrum pauser spelledaren för att ge spelarna en chans att tala igenom olika situationer,

val och sina karaktärer. Äventyret slutar med att spelarna hittar Maria och i vilket skick de hittar henne beror på vilka val de har gjort tidigare.

Givetvis kommer det att hända massor av saker under spelets gång, men vilka händelser som dyker upp är slumpmässigt och hur du som spelledare arbetar med dem är upp till dig. Känn dig aldrig tvingad av något som står här eller på något kort. Lyssna på det och ta det till dig som goda råd, men glöm aldrig bort att det i slutändan är du som skall styra upp det hela och därför måste också du ta ett aktivt ansvar för det. Ansvar kräver befogenheter. Härmed ges du befogenheterna att arbeta med det givna materialet på det sätt du känner dig mest bekväm.

BILAGA B

Resurser

Spelldarpersoner

Här kommer några SLP:er som du kan slänga in när det känns bra. Det är egentligen bara två som är viktiga för själva äventyret och du får givetvis hitta på vilka personer du vill, men det kan vara skönt att ha några stycken i bakfickan när man behöver ha fram någon lite snabbt. Använd gärna personerna i andra äventyr också.

Maria: Hon är på sätt och vis huvudpersonen i hela äventyret, men ändå finns det knappt något att säga om henne här. Vem Maria är, varför hon är här och hur hon är som person är helt och hållet upp till spelarna. Så fort någon frågar något om henne - vad som helst - kasta tillbaka frågan till spelarna och låt dem bestämma.

Magnus Gustafsson: En slipad och inte helt mentalt stabil person. Hur hänsynslös du gör honom får du bestämma från gång till gång. Ibland är han kanske bara ytterligare en bit kurios i äventyret, ibland är han kanske skurken bakom allt som hänt. Rent allmänt är han dock en lättuttråkad person med svårigheter att känna empati och att fokusera på samma sak under längre tid. Passar bra som återkommande jobbig karaktär under äventyrets gång.

Eagle-Ear Harry™: En smutsig gammal man med foliehatt, hawaii-skjorta, shorts och foppatofflor. Skyller allt dåligt på "robotmänniskorna" och visar gärna hur man viker sin egen foliehatt. Får

Spelets regler

Innan du börjar spelleda det här äventyret så måste du ha koll på några enkla regler. Det handlar dock inte om att simulera slumpmässiga utfall i tränade och otränade situationer utan om att bedöma spelarnas agerande under äventyrets gång, främja karaktärsutvecklingen samt säkerställa återspelbarheten. Spelet innehåller inget tärningskastande eftersom det inte finns något slumpmoment i spelarnas agerande.

Grundläggande principer

Det finns några enkla principer som utgör grundstommen i detta äventyr. Tänk på dessa principer när du läser resten av äventyret och applicera dem när du sedan spelleder det.

Karaktärsutveckling framför allt: I allt du gör som spelledare så måste du främja spelarnas möjlighet att utveckla sina karaktärer. Avbryt inte spelare som har en scen mot varandra. Uppmuntra konstruktiva konflikter. Försök inte tvinga på spelarna händelser och försök inte skyffla dem genom ett visst antal rum.

Berättelsen är mindre viktig: Berättelsens funktion är att ge karaktärerna olika situationer att hänga upp sina karaktärsdrag och val på. I övrigt skall berättelsen knappt märkas. Det finns inga knivsluga plotter eller utstuderade intriger. Maria har försvunnit in i Fabriken och karaktärerna kommer att hitta henne. Det är inte mer avancerat än så.

Spelarnas val är viktiga: Om spelarna skall kunna utveckla sina karaktärer så måste spelarna känna sig engagerade och spelare känner sig engagerade när det de gör spelar roll. Låt allt som spelarna gör få konsekvenser. Försök få in dem i det som händer i slutet och ta upp alla viktiga val när du ställer Utredande Frågor. Om du kan, låt gärna senare händelser vara beroende av vad som hände tidigare.

Äventyret är omtolkningsbart: Förutom dessa grundprinciper så är det mesta anpassningsbart. Om du inte gillar ett rum; ändra på det eller dra ett nytt. Om du kommer på en egen Konfrontation som du vill slänga på spelarna; gör det. Du skall aldrig behöva känna dig låst.

Äventyret är omspelbart: Slumpa fram nya karaktärer och kör igen. Låt någon annan vara spelledare. Om ni vill ha ett helt nytt äventyr, plocka bort de rum ni redan har varit i och de Konfrontationer och Betraktelser ni redan använt. Du behöver inte använda alla resurser i ett och samma äventyr.

Korten

För att kunna göra varje spelomgång unik och intressant, även om man redan har spelat äventyret, så finns det en mängd olika resurser att tillgå i fråga om rum och situationer. För enkelhets skull har vi gjort kort av dessa som man drar från en hög för att på ett snabbt och smidigt sätt slumpa fram stora delar av äventyret.

Rumskort: Rumskorten beskriver olika rum i Fabriken som spelarna kan komma till. Det finns många fler rum än vad man rimligtvis behöver, men tanken är inte att alla skall användas varje gång. Varje kort har ett namn och en enkel beskrivning, men kan även ha speciella händelser eller personer knutna till sig. Det är givetvis upp

Utveckla karaktärerna från början: Ge de olika karaktärerna en tydlig bakgrund och några distinkta drag redan från början. Du kan ju alltid stjäla dem från förra gruppen du spelade.

Ställ inte så många Utredande Frågor: Låt spelarna utveckla sina karaktärer i den takt de själva vill och ifrågasätt inte deras val. Avbryt inte händelserna utan låt det som händer flyta på.

Fokusera på rummen och miljöerna: Släng in häftiga SLP:er, skapa mer fantastiska miljöer och låt spelarna få en visuell upplevelse. I sin fantasi, men ändå.

Ge karaktärerna motståndare: Fler konflikter, fler möjligheter till strid och fler aggressiva motståndare. Du kan nästan slänga bort alla snälla SLP:s helt.

Ge karaktärerna ett tydligt spår att följa: En besegrad fiende betyder en ledtråd. Om spelarna följer dem hittar de Maria, annars går de fel och får irra runt i blindo istället.

Låt äventyret ha en slutboss: Det passar jättebra att slänga in Magnus som slutboss, men muterade odjur, galna forskare och religiösa sekter fungerar också fint.

I det stora hela behövs det inte, men om spelarna verkligen vill det så låt dem gå tillbaka. Om de bara skall tillbaka och hämta något så notera bara att de springer och hämtar grejen, spela inte upp några scener på väg dit eller när de pratar med någon SLP på vägen. Om de har varit tvungna att fly från ett rum så kan man låta det vara barrikaderat. Säg då bara att det är låst och att de inte kan gå tillbaka hela vägen. Kort sagt, låt inte sådana situationer ta för mycket plats.

Om spelarna vill gå tillbaka och välja en annan väg, låt dem göra det och kör på som vanligt. Om spelarna vill gå tillbaka och prata med en SLP igen, söka igenom ett rum extra noggrant eller kanske göra något annat som inte för karaktärernas utveckling framåt; försök avstyra det utan att rälsa dem.

Nej, ni hittar inget den här gången heller. Nej, hen har gått iväg. Nej, hen har dött.

Det finns mängder av sätt att hugga av sådant beteende och hålla det kort.

Givetvis så kan man låta spelarna gå tillbaka som det känns naturligt och relevant. Så länge som det utvecklar karaktärerna så är det bara att följa med på vad de än vill göra (nästan) och köra på det. Äventyret kommer som sagt att klara sig ändå, de kommer att hitta Maria vad de än gör.

Att spela äventyret mer traditionellt

Ibland är det bara så att det inte passar sig att köra på karaktärsutvecklingen så starkt som är tanken. Ibland vill spelarna helt enkelt bara koppla av och hacka ihjäl några orcher. I så fall har de helt klart valt fel äventyr att spela, men det går faktiskt att anpassa äventyret så att det blir mer traditionellt. Så här gör du:

Dra bara Rum och Konflikter: Strunta i Betraktelserna eller använd dem som skum krydda på moset när du vill göra äventyret lite mer mysko.

till dig om du vill använda dessa eller dra en slumpad händelse istället.

Konfliktkort: En Konflikt är en händelse som ger karaktärerna en chans att reagera. Tanken med Konflikter är att karaktärerna skall engageras och ges chanser att utvecklas. Karaktärerna kan givetvis välja att ignorera en konflikt, men då skall åtminstone anledningen till detta redas ut.

Betraktelsekort: En Betraktelse är en personlig upplevelse som karaktärerna har. Det kan t.ex. vara ett minne, en känsla eller en flashback. RP kan inte interagera med varandra inom själva Betraktelsen, men när den är över så har de alla upplevt samma sak och kan då diskutera det hela.

Eftersom korten är såpass kortfattade är det väldigt viktigt att du som spelare tar en aktiv roll i tolkandet av korten och fyller ut med vadhelst som passar in i scenen. Det är också viktigt att du berättar för spelarna om det är en Betraktelse eller en Konflikt så att de kan arbeta med händelsen utifrån rätt förutsättningar.

Scenernas struktur

Väldigt väldigt förenklat är detta vad som händer i varje rum:

Spelarna: kommer in i ett rum.

Spelledaren: drar ett rumskort och en händelse, beskriver rummet och presenterar sedan händelsen.

Spelarna: reagerar på händelsen och försöker förhoppningsvis agera ut den.

Spelledaren: ställer Utredande Frågor kring händelsen.

Spelarna: besvarar frågorna och motiverar sitt agerande.

Spelledaren: bedömer karaktärernas agerande och delar ut poäng.

Spelarna: går vidare till nästa rum.

En mer ingående beskrivning hittar du på sidan 23.

Poäng & de fyra tillstånden

När spelarna hittar Maria så reagerar hon på ett av fyra olika sätt. Vilket av dem det blir beror på hur spelarna har agerat tidigare och för att hålla koll på vad spelarna har gjort så ger du dem poäng i följande fyra kategorier:

Rädsla: Om spelarna t.ex. har varit elaka eller våldsamma utan anledning.

Glädje: Om spelarna t.ex. har varit beskyddande eller givmilda.

Ilkska: Om spelarna t.ex. har varit nedlåtande eller bestämmande.

Likgiltighet: Om spelarna t.ex. inte har visat särskilt mycket känslor eller inte utvecklat Maria som karaktär.

För att bestämma vilket tillstånd spelarna hittar Maria i sätter du som spelare ut poäng i dessa fyra kategorier under spelets gång. Normalt sett sätter du ut ett eller två poäng efter en avslutad Konfrontation eller Beträktelse, men du bör även sätta ut poäng närhelst karaktärerna spelar på vissa personlighetsdrag. Försök att sätta ut minst ett poäng varje halvtimme och var inte rädd för att ge fler poäng än två om du känner att du vill det.

Givetvis är det fler beteenden än exemplen ovan som ger poäng i de olika kategorierna. Fundera över hur du tror att någon skulle reagera om en person uppvisade ett viss beteende mot dem och utgå ifrån det. Att du bestämmer exakt "rätt" är inte viktigt - det viktiga är att du kan motivera ditt val. En väldigt velig spelargrupp (t.ex.) kan ge poäng i likgiltighet (det är svårt att ha känslor om någon som inte är tydlig), ilska (det är väldigt frustrerande med någon som aldrig kan bestämma sig) och t.o.m. glädje (en velig person är lätt att kontrollera och få sin vilja fram med).

Om du tycker att det känns olustigt att slänga poäng på spelarna så kan du istället hålla koll på i huvudet vad de gör och hur de klarar sig. Om även det är för mycket poängsättande för dig, slumpa då helt enkelt ut ett

Vissa spelare skall prompt börja slåss. Vad detta beror på kan man ofta ta reda på genom terapi och analys, men det är inte därför folk åker på konvent. Om spelarna börjar slåss, låt dem vinna relativt direkt. De flesta de stöter på här inne är harmlösa och dåliga på att slåss. Du kan till och med låta en spelare ha ihjäl en SLP om det känns rätt i situationen. Ställ Utredande Frågor till de andra spelarna om det hela.

Er vän gav sig just på en oskyldig, hemlös, fattig kvinna för att stjäla hennes kanske enda värdesak. Hur känns det? Är det ett beteende ni kan försvara?

En del grupper är såpass stora att spelarna inte rimligtvis kan besegra dem. I dessa fall är grupperna relativt fredliga, men om spelarna prompt skall reta upp dem så låter man dem misshandla karaktärerna lite och sedan går man vidare. Det är, som sagt, inte konflikterna i sig som är det intressanta utan hur de blir lösta. Strid kan definitivt vara en lösning (ibland t.o.m. en bra sådan) på ett problem, men att ha en lång stridsscen är inte intressant. Spelarna vinner eller förlorar striden, beroende på vad som känns rätt i just det läget. I vilket fall så skall det hela hållas kort och koncist.

Finna dolda ting.

Jag letar igenom byråns lådor. Ser efter om det finns några dubbla bottnar eller liknande. Kollar i taklampan också, någon kan ha gömt något där.

Att samla saker på hög ger inte poäng i detta äventyr. Försök göra det klart för spelarna att de inte behöver hitta skumma grejer för att komma vidare. Uppmuntra heller inte till det genom att låta dem hitta roliga saker när de letar. Vill du ge dem något coolt föremål, gör det på ett direkt och enkelt sätt utan att de själva behöver leta efter det.

Gå tillbaka till föregående rum.

Oh, fanns det inte en stekspade i köket? Vi kan ju springa tillbaka och hämta den åt honom. Då berättar han nog var han såg Maria.

tidigt. Ett fullt genomförbart alternativ är att köra äventyret fler gånger med samma spelgrupp.

Om spelarna tvärtom drar ut på tiden genom att de inte är så duktiga på att utveckla sina karaktärer så kan man runda av efter fem-sex timmar total speltid eller när man märker att spelarna börjar bli rastlösa och ointresserade. Ibland kan man rädda situationen genom att dra ner på mängden karaktärssnack och istället köra en mer traditionell stil på äventyret, men det kan vara svårt att ändra på spelarnas uppfattning efter att de har bildat sig en.

Vanliga rollspelssituationer

Splittring. *"Oh," tänker en av spelarna högt. "Om vi delar upp oss så kan vi täcka upp ett större område och hitta henne snabbare. Det låter väl bra?"* Och visst låter det väl vettigt. Om nu karaktärerna fanns på riktigt och det här inte bara var ett rollspelsscenario.

En spelare som har bestämt sig för att lämna gruppen och motiverar detta med att det är vad karaktären skulle göra i det här läget kan endast motas tillbaka med ett likadant motiverande argument. Förklara att det känns lite läskigt att lämna gruppen och påminn om att Magnus varnade karaktärerna för att vandra iväg ensamma. Om spelaren ändå bestämmer sig för att lämna gruppen, straffa karaktären. Låt personen bli offer för misshandel eller låt henom hamna i någon annan otrevlig situation. Man kan misshandla en person, släpa iväg denne och låta de andra spelarna hitta henom i ett rum de går in i. Om spelarna delar upp sig i två grupper kan man istället utsätta den mindre gruppen. Se även till att hålla scenen så kort som möjligt så att spelaren inte får så mycket screentime.

Strid.

Du sa att hon har en bit papper i fickan som ser ut som en karta? Jag slår ner henne och tar den! Har hon något av värde på sig i övrigt?

av slutet eller välj det som du känner passar bäst. Poängen är trots allt bara ett verktyg.

Om du kör en flyktscen med spelarna i alla fall, se då till att hålla den så kort och komprimerad du bara kan. Det kan t.ex. vara okej att låta spelarna fly från ett rum till nästa och i det rummet barrikadera dörren bakom sig. Det kan också vara okej att låta dem fly genom lite korridorer och tunnlar och ta tillfället i akt att lägga in en Eftertänksam Paus och låta det vara underförstått att de kommer att kunna fly.

Bofasta spelare. Kanske träffar du på spelare som bestämmer sig för att just detta rummet är det bästa och vägrar gå därifrån. Risker är inte så stor eftersom äventyrets hela premiss är att röra på sig till Maria hittas, men den finns ändå där.

Så länge som spelarna för en dialog med varandra som utvecklar karaktärerna så skall du aldrig tvinga dem att röra på sig. Låt dem sitta där och diskutera. Om de så bara går in i två rum på hela äventyret och ändå lyckas utveckla sina karaktärer, låt dem då göra det. Mängden rum är inte intressant; karaktärsutvecklingen är det.

Trots detta så kan saker fortfarande stagnera om spelarna sitter i samma rum och inte gör något (Vi sitter här tills Magnus kommer tillbaka!) och i så fall måste du som spelledare hitta på något som gör att de rör på sig. Ett enkelt sätt är att låta dem höra Marias röst ropa från något håll. Ett annat är att svämma över rummet med vatten.

Avslutningen. Grundregeln är att äventyret skall avslutas när karaktärerna är klara, men när inträffar det egentligen och skall man ignorera innehåll och tid fullkomligt? Nja, som alltid gäller det att hålla en viss balans i det hela. Det är inte troligt att spelarna har fullt utvecklade karaktärer väldigt tidigt i äventyret, men om det skulle inträffa så är det bara att fortsätta en stund till och försöka ge karaktärerna ännu mer detaljer. Spelarna skall trots allt få en upplevelse och därför är det inte alltid bra att avbryta alltför

Tempo och pacing

Jakt. En jaktsituation är när spelarna springer efter en SLP som lämnar dem. En sådan jakt kan givetvis vara intressant och spännande, men enbart om den sortens action är en faktisk del av äventyret. I just detta äventyr finns det inga SLP:er som måste jagas ner - en sådan scen tillför ju inget till karaktärernas utveckling - och därför vill vi helst undvika jaktsituationer helt och hållet.

Om en SLP på något sätt lämnar scenen och spelarna följer efter, se då till att SLP:en stannar så snart som möjligt. Om denne försvinner spårlöst så börjar spelarna kanske att leta och spendera alldeles för mycket tid med att lösa äventyret istället för att bearbeta sina karaktärer. Istället låter du spelarna snabbt hitta personen och sedan gör du denne ointressant att tala med. Personen tog just en spruta knark eller somnade i en hög med papper eller kanske bara vägrar att tala mer med karaktärerna. Det kan till och med fungera att döda av personen, men var försiktig så det inte utvecklar sig till ett mordmysterium istället.

Det enklaste är dock att se till att folk inte springer runt alltför mycket. Låt dina SLP:er stanna där spelarna hittar dem, om det inte finns en särskild anledning till att flytta runt dem. Magnus är ett exempel på en karaktär som spelarna kan komma att stöta på i andra sammanhang så därför kan man etablera att han rör på sig en hel del. Det är dock inte fel att låta honom också vara stilla.

Flykt. Motsatsen till jakt är flykt; d.v.s. när en SLP jagar efter spelarna och spelarna försöker ta sig därifrån. Även detta är en situation som inte utvecklar karaktärerna och därför bör undvikas. En flykt kan vara nog så bra för att höja tempot och ge lite spänning och action, men detta äventyr handlar inte om det.

KAPITEL 3

Karaktärerna

Hela äventyret bygger på att spelarna skall börja med grovt huggna karaktärer för att under spelets gång finslipa dem tills de är polerade som små opaler. Smutsiga opaler med skavanker och sprickor, möjligen, men ändå. Av denna anledning finns det inga detaljerade förskrivna karaktärer utan istället får spelarna börja med en enkel arketyper som de sedan definierar mer och mer.

Arketyperna

Varje spelare får först alltså välja (eller bli tillslumpade) en arketyper och från denna arketyper bygger spelarna sedan vidare på sina karaktärer. Varje arketyper är också den grundläggande relation man har till Maria, men den exakta relationen kan givetvis utökas och problematiseras under spelets gång.

Arketyperna för med sig några frågor som skall besvaras innan spelet börjar. Svaren skapar en första riktning för karaktärsutvecklingen.

Föräldern: Är du en biologisk förälder eller fosterförälder? Hur anser du att du är som förälder? Är du en aktiv eller en passiv förälder?

Syskonet: Är du ett äldre eller yngre syskon? Hur är förhållandet mellan er? Är ni förtroliga med varandra?

Partnern: Har ni varit ihop under en längre eller en kortare tid? Hur träffades ni? Känner du att förhållandet har varit stabilt?

Bästa vännen: När träffades ni senast? Hur spenderar ni er fritid med varandra? Vilka hemligheter berättar ni *inte* för varandra?

Läraren: Vilket ämne undervisar du i? Hur duktig är hon *egentligen*? Är lärare ett kall eller en lönecheck?

Polisen: Är du flexibel i din tolkning av lagen eller en paragrafryttare? Hur länge har du varit polis? Har du familj?

Arbetsgivaren: Var inom organisationen befinner du dig? Hur sköter Maria sitt jobb? Är ni vänner?

Maffiamedlemmen: Varför blev du medlem i maffian? Hur viktigt är det sociala arbetet i Staden? Har du någonsin dödat någon?

Journalisten: Är det lönen eller sanningen som är viktigast? Hur ofta förskönar du dina artiklar? Varför har du inte vunnit något journalistpris ännu?

Doktorn: Är Maria en frisk tjej eller är hon sjuk ofta? Hur bra är din lön och dina förmåner? Vad gör du på helgerna?

Från arketyper till karaktär

Ge dem sedan lite tid att fundera över sina karaktärer och besvara frågorna. Förutom de frågor som är specifika för arketyperna måste spelarna även svara på varför de vill hitta Maria. De behöver inte berätta detta för de andra spelarna, men får om de vill. Under spelets gång - men innan spelarna hittar Maria - skall de också bestämma vad de planerar att göra när Maria väl hittas. Detta för att kunna anpassa slutscenen på ett vettigt sätt.

I övrigt får spelarna skriva ner och hitta på vad de vill om sina karaktärer. Uppmuntra bra kreativitet. Att man har fladdermusvingar, kan skjuta laser med ögonen och koppla upp sig mentalt mot internet är inte bra kreativitet. Målet är att arbeta fram trovärdiga, tredimensionella karaktärer.

BILAGA A

Att spela äventyret

Så, du har precis läst igenom ett väldigt löst hållet äventyr och undrar kanske nu hur du skall arbeta med det. Inga problem - i det här kapitlet hittar du goda råd, tips och förmaningar. Och du glömmet väl inte Spindelmannens omvända tes? Med stort ansvar följer stora befogenheter. Det betyder helt enkelt att det är du som spelledare som bestämmer i slutändan. Jag menar, det enda jag egentligen kan göra om du bestämmer dig för att slänga äventyret åt sidan och istället köra fyra timmar Star Trek är att sucka, skaka på huvudet och skriva under din jobbarlapp.

Din roll som spelledare

Spelarna skall aldrig behöva kämpa för att komma vidare, det är inte deras kamp mot omvärlden som är det intressanta; det är deras kamp mot sig själva som skall stå i fokus hela tiden. Det betyder att du som spelledare hela tiden måste göra det enkelt för spelarna att komma vidare och ställa Utredande Frågor så att spelarna påminns om att det deras karaktärer gör måste motiveras.

Uppmuntra öppet hemlande. Alla spelarna skall kunna tala öppet om sina karaktärer utan att det ligger dem i fatet senare i äventyret. Se också till att spelarna hela tiden skiljer på prat *om* sin karaktär och prat *som* sin karaktär.

Från karaktär till personlighet

Under äventyret skall spelarna utveckla sina karaktärer hela tiden. Det är därför viktigt att du hela tiden uppmuntrar spelarna att fundera över varför de gör vissa saker, vad som kan ha hänt tidigare i deras liv som gör att de agerar på ett visst sätt och liknande saker. Det är viktigt här att du ställer utredande frågor och att du ger spelarna chans att faktiskt utveckla karaktärerna. Knäpp dem aldrig på näsan om de är inkonsekventa, men fråga dem vad som hänt som gör att karaktären har ändrat sig. Kanske tänker inte karaktären ens på att ett visst agerande är inkonsekvent mot hens värderingar?

Försök också att balansera utvecklandet så att alla i gruppen är med och så att alla karaktärerna får ungefär lika mycket "screen time". Uppmuntra även att spelarna diskuterar varandras karaktärer och avbryt aldrig en spelare som diskuterar sin - eller någon annans - karaktär. Det är inte jätteviktigt att spelarna porträtterar sina karaktärer på ett trovärdigt sätt - faktum är att det här äventyret kan spelas helt metamässigt utan ett enda uns gestaltande¹ - men det bör ändå uppmuntras.

I huvudsak är det hur utvecklade karaktärerna är som bestämmer var någonstans i äventyret man befinner sig. När karaktärerna och deras respektive relationer till varandra och till Maria är utvecklade och utredda är det sålunda dags att runda av.

Utredande frågor

Utredande frågor är frågor som inte enbart kan besvaras med ett enkelt "ja" eller "nej" och som inte har något rätt svar. Tanken är att de skall användas för att utveckla karaktärerna och belysa detaljer eller plocka fram ytterligare aspekter. Du bör ställa frågor till spelarna om deras karaktärer

¹Även om det, enligt mig, vore ett väldigt tråkigt sätt att spela det på.

ofta och ge dem gärna tid att utveckla och att tänka efter. Frågorna ställs till spelarna om karaktärerna och kan besvaras helt öppet. Det skall vara klart för spelarna att även om karaktärerna kanske har hemlisar för varandra så behöver spelarna inte ha det.

Det är mycket här som äventyret bär eller brister och det är upp till dig som spelledare att se till att denna del fungerar och flyter på bra. Tänk dig att du är psykolog, terapeut eller Dr. Phil. Ställ frågor som tvingar spelarna att tänka efter och var inte rädd för att ge följdfrågor. Hur drivande spelarna än är så måste du visa dem hur man utvecklar (och problematiserar) sin rollperson och ställa de där frågorna som man kanske inte funderar på annars. Vad gjorde du för ett år sedan? Är du alltid så medhållsam? Skulle du verkligen ha gjort så i vilken situation som helst eller är det bara för Marias skull? Utmana spelarnas fantasi!

Att rolla av

När det hela är över är det dags att börja med slutdiskussionen. Berätta kort vad som händer med Maria i framtiden (förutsatt att hon har någon) och försök knyta ihop eventuella lösa trådar. När äventyret sålunda är helt över, säg det tydligt till spelarna och låt det gärna vara lite tyst en stund.

Efter det är det bara att börja fråga spelarna om själva äventyret. Fråga dem hur olika situationer kändes, om det var något som var jobbigt och vilken scen som de kände var den bästa. Om det är någon scen som varit extra gripande eller smärtsam, diskutera den lite extra så att det inte finns några frågetecken kvar.

Glädje: Maria är glad över att karaktärerna har hittat henne. Hon kastar sig i närmsta famn och gråter, säger förlåt eller skriker på hjälp. Eller så bjuder hon karaktärerna på kaffe och berättar om hur fantastisk den här platsen är.

Ilska: Maria är arg på karaktärerna när de hittar henne. Hon skäller ut dem, svär åt dem och säger åt dem att dra åt helvete.

Likgiltighet: Maria är likgiltig inför karaktärerna. Hon är kanske drogad, mentalt skadad eller fullkomligt uppgiven. Kanske känner hon inte ens igen dem.

Med en setting och en reaktion så kan slutscenen sätta igång. Exakt vad som händer beror helt på dig och spelarna, men scenen skall innebära någon form av avslut på det hela. Kanske följer Maria med tillbaka? Kanske stannar alla kvar? Kanske dör hon? Det viktiga här är att alla får en *chans* att fullfölja sitt mål med att hitta Maria, men det är inte viktigt att de faktiskt lyckas. Arbeta grundligt med scenen och låt den ta tid om det behövs. Låt spelarna bli teatraliska och låt deras karaktärer göra galna saker. Tänk inte längre på att de skall överleva eller klara sig utan skador. Bara kör på med öppna spjäll och se till att alla karaktärerna får ett avslut på sitt mål. Glöm inte att ställa utredande frågor under tiden, men se till att tajma dem rätt så att du inte förstör en stark scen.

Det är inte fel att lägga in Magnus här på något sätt. Att få in den första personen spelarna möter i slutet av äventyret ger en tillbakakoppling. På vilket sätt han är med är givetvis helt upp till dig som spelledare, men kanske visste han hela tiden var Maria fanns. Kanske hittade han henne precis och vill ha hittelön. Kanske har han fallit offer för henne på något sätt?

KAPITEL 4

Äventyret

Entrén

Det hela börjar med att karaktärerna står utanför Fabriken och går in i entrén. Beskriv den allmänt melankoliska stämningen, låt karaktärerna se varandra och etablera gärna att alla har samma mål. Läs helst inte upp följande text ordagrant utan ta istället inspiration från den för att kunna berätta något eget.

Regnmolnen hänger tungt över Staden ikväll och det blåser kallt, men att Fabriken till stor del har tak över huvudet skänker ingen tröst. Någonstans därinne finns Maria; hon som försvann. Med uppfälld krage och beslutsamma steg närmar du dig raskt ingången och går in genom de knarrande entrédörrarna till den gamla receptionen. Precis innanför dörrarna hejdar du dig. Du är inte ensam. Det står fler personer här.

Ni behöver inte säga något till varandra; ni inser ändå att ni har samma mål och ni inser även att chansen att lyckas är betydligt större om ni hjälps åt. Men vad har de andra för baktankar med att hjälpa Maria? Kanske är det inte viktigt just nu. Ert mål är gott. Era metoder kommer att förlåtas.

Låt spelarna beskriva utseendet på sina karaktärer så att alla vet vad de har att förhålla sig till. Om spelarna börjar interagera med varandra här, låt dem göra det. Om de inte gör det går du vidare direkt utan paus.

Nästan direkt efter att alla har samlats kommer MAGNUS GUSTAFSSON in i rummet. Magnus säger sig veta varför karaktärerna är där och han erbjuder

sig att hjälpa karaktärerna att hitta personen de letar efter. Han vet att alla karaktärerna letar efter samma person och säger också detta. Han påpekar även att det är dumdristigt att ge sig in i Fabriken ensam om man inte vet precis vad man gör (människor och monster är samma sak här inne, hävdar han), men att det nog inte skall vara så svårt att hitta Maria om han hjälper till.

Följ med här, jag känner till en massa ställen i det här bygget. Om hon verkligen vill gömma sig så kan det vara knivigt att hitta henne, men det är lugnt; någonstans är hon ju. Akta tröskeln där, den byggdes extra hög för att vatten inte skulle rinna ur rummet. Duscharna fungerar inte längre, men trösklarna är ju kvar så klart. Det är nog inte helt omöjligt att hon har gömt sig en våning upp förresten. Vi tar spiraltrappan här. Inne i det rummet står det en mysig fåtölj, det skulle inte förvåna mig om... Nej, där var hon inte. Hon har nog inte hittat den än. Eller så tröttnade hon. Nu vet jag! Kolla in här borta, jag är alldeles säker på att hon... Nej, inte där heller. Det finns rätt många sådana här bra platser så vi har lite att ta oss igenom. Inga problem dock, jag vet precis var vi skall leta närmast.

Magnus tar med sig spelarna in i Fabriken samtidigt som han talar med dem en massa. De passerar genom korta korridorer, går uppför och nedför smala spiraltrappor och det dröjer inte länge innan de har kommit en bra bit in i den onödigt komplexa byggnaden. Om spelarna hinner bli irriterade eller rent av arga på Magnus, låt honom bli arg tillbaka och skrika åt RP att dra åt helvete. Sedan går han. Annars utbrister Magnus att Maria verkar alldeles för krånglig att hitta och att han minsann har bättre saker för sig. Han önskar karaktärerna lycka till och beger sig snabbt iväg.

Låt spelarna reagera på detta och prata med varandra, om de vill det. Ställ gärna lite utredande frågor till dem och låt situationen sjunka in i dem. Förklara att de nu är ensamma mitt inne i Fabriken, att det verkar osäkert att ge sig iväg ensamt och att även om det vore väldigt enkelt att hitta ut igen

Om spelarna är hyfsat eniga över hur Maria är som person, låt rummet reflektera en motbild av detta. Om hon t.ex. är en duktig person som är ordningsam och arbetsam, låt rummet och situationen vara kaosartade. Om hon är en rebellisk pojkflicka, låt rummet vara det perfekta flickrummet. Här kommer några förslag på rum och situationer:

Knarkträsket: En duktig och ordningsam Maria kan hittas nerdrogad i ett rum. Kanske är det påtvingat, kanske är det självvalt.

Egna lägenheten: Om hon förut hade dåligt självförtroende kan hon nu ha bestämt sig för att bosätta sig här och gå sin egen väg, oavsett vad andra tycker.

Våldet: Den normalt sett snälla Maria påträffas mitt i en våldsakt. Hon kanske slår sönder något eller rent av misshandlar någon.

Underkastelse: Trots att hon alltid verkade ha allt under kontroll och var stark och självsäker så har hon hamnat i en undergiven position. Som slav? Som sub i en sexakt? På väg att bli misshandlad?

Om spelarna är oeniga kan du antingen välja en situation helt själv eller gå efter åsikten hos den spelare som mest aktivt arbetat med Marias karaktär. Du kan också utgå ifrån den spelare som verkar stå henne närmast eller den som helt enkelt levtt sig in mest i äventyret.

Maria får givetvis syn på karaktärerna här och reagerar på deras närvaro. Hur hon reagerar är även det olika och beror på vilka val som spelarna har gjort under äventyret. Som spelledare har du ju antagligen fört poäng för just detta ändamål så det är bara att summera och plocka den reaktion som fått flest. Här kommer de fyra reaktionerna:

Rädsla: Maria är rädd för karaktärerna när de hittar henne. Kanske försöker hon fly (utan att lyckas), kanske gömmer hon sig i rummet (utan att lyckas), kanske kryper hon ihop i ett hörn och gråter. Det är uppenbart att hon inte vill ha karaktärerna nära sig.

En eftertänksam paus

Efter ovanstående scen hamnar spelarna i en lång korridor, en lång trap-pa eller en långsam hiss. Tanken är att såväl karaktärer som spelare skall få tid att tänka igenom saker och ting och att karaktärerna skall kunna få mogna under omsorgsfull övervakning. Det är även bra med en paus för de spelare som vill röka, kissa, handla mat eller bara sträcka på benen.

Följ upp eventuella frågetecken du har kring karaktärerna och deras agerande. Ställ utredande frågor och gå in på djupet. Behandla särskilt det senaste rummet och den händelsen, men koppla också tillbaka till tidigare händelser. Under denna paus skall karaktärerna bli så utvecklade och utredda som möjligt.

Konflikter och Maria

Det är nu dags att bearbeta och försöka lösa eventuella konflikter inom gruppen samt utveckla karaktärernas relationer med Maria till fullo. Det är inte jätteviktigt att konflikterna faktiskt får en lösning; det är själva bearbetningen vi vill åt här. Fokusera på Maria och, om hon inte redan är fullt definierad, se till att alla spelare har en utvecklad bild av henne. Det är spelarna som berättar fram Maria också så du måste styra dem så att de pratar om henne, om det behövs. I övrigt fungerar scenerna precis som tidigare.

Resans slut

När det känns som om karaktärerna inte kommer att kunna utvecklas mer på ett okonstlat sätt (eller tiden tagit slut, eller spelarna gäspar för mycket) så är det dags för dem att hitta Maria. Du drar ett rumskort precis som vanligt, men hur rummet ser ut och vad som sker när de kommer in beror på hur spelarna har beskrivit Maria. Hur Maria reagerar när hon ser dem beror på hur de har beskrivit sig själva.

så är det inte det de är här för att göra. De måste hitta Maria, men verkar få göra det utan guide.

Om spelarna envisas med att springa efter Magnus, låt honom sätta sig ner i en gammal soffa eller lägga sig i ett hörn någonstans. Han svarar bara motvilligt på tilltal och vägrar hjälpa spelarna. Han skyller på att han är förkyld, har cancer eller lider på något annat sätt och därför måste sova.

Sökandet börjar

När situationen är satt och spelarna börjar koncentrera sig på rummet istället för på den försvunne/vilande Magnus så drar du ett rumskort och berättar för spelarna var de befinner sig.

Ni befinner er i ett gammalt tvätteri. Det står några fallfärdiga tvättmaskiner längs ena väggen och på golvet ligger enorma högar av smutsiga lakan, labrockar och underkläder. Det grönvita lysrörsljuset flimrar konstant, vilket känns jobbigt för ögonen.

Beskriv rummet kort och erbjud dem deras första Konfrontation eller Betraktelse. Överlag kan det nog vara lämpligt att lägga in en Konfrontation först så att man kan få igång dialog och spel mellan karaktärerna, men det får du givetvis känna av lite. Alla grupper är ju inte likadana och vissa tar för sig mer än andra.

Mitt i rummet står det ett altare. Det ser ut att vara en låg hylla eller byrå som man har lagt ett lakan över. Tre ungar i femtonårsåldern håller precis på att läsa någon slags konstig ramsa över en fastbunden katt. En av dem håller i en kniv.

Citaten ovan är givetvis bara exempel. Du kommer ju att arbeta med vad du nu än drar för kort. Se till att spelarna pratar med varandra i situationen och att karaktärerna faktiskt reagerar. Var inte rädd för att fråga "varför" om vad som helst som spelarna hittar på. Allt som karaktärerna gör skall vara motiverat. Ställ Utredande Frågor.

När situationen är utspelad, spelarna har motiverat sina karaktärers val och de går vidare så har ni slutfört det första rummet. Grattis. Nästa rum fungerar precis likadant; dra ett rumskort, dra en händelse, spela ut det hela och se till att karaktärerna utvecklas. Det här är den grundläggande principen i hela nästa del av äventyret.

Karaktärerna

Den första halvan av äventyret bör gå till att arbeta upp karaktärerna, deras personliga bakgrunder och karaktärsdrag samt eventuella konflikter med varandra. Fokus skall ligga på att utveckla och problematisera karaktärerna så mycket som möjligt. Arbeta gärna på karaktärernas respektive relationer med Maria, men glöm inte att karaktärerna har ett liv även utan Maria. Spelarna kommer att försöka lösa karaktärernas problem och konflikter senare så se till att det finns material för det. Om spelarna inte gör det själva så försök styra dem med ledande frågor eller säg helt enkelt till dem.

Här bör även Maria som karaktär arbetas fram. Vem är hon egentligen? Hur gammal är hon? Går hon i skola eller jobbar hon? Bara för att hennes lärare är med så behöver hon ju inte gå i skola längre. Bilden behöver dock inte vara helt enig (kanske ser hennes förälder henne mer som en ängel än vad polisen gör) eller helt sammanhängande (alla människor beter sig inkonsekvent ibland).

Givetvis måste spelandet vara engagerande för spelarna också. Glöm inte bort att ge dem intressanta upplevelser och situationer. Även om storyn inte är i fokus så skall den heller inte uteslutas och settingen i sig ger dessutom bra chanser till utforskning för spelarna och kreativt berättande för spelledaren. I klassiskt manér bör du stegra tempot och spänningen hela tiden och till slut händer det någon större grej.

Omvälvningen

Hur lång tid det tar att komma hit beror givetvis på dig som spelledare och på gruppen som spelar, men en riktlinje kan vara runt två timmar. Det här bör vara halvvägs in i äventyret vilket betyder att hela äventyret hamnar på c:a fyra timmar, vilket kan vara rätt lagom. Det går naturligtvis att spela det på längre eller kortare tid. Du får känna av situationen helt enkelt.

Exakt vad det är som händer här är inte så viktigt. Det viktiga är att det engagerar karaktärerna ordentligt. Karaktärerna bör vara någorlunda utvecklade nu så att hitta respektive persons ömma punkt skall inte vara några större problem. Här kommer några exempel på scener:

Marias tvilling: En person som liknar Maria har råkat illa ut och karaktärerna får möjlighet att rädda henne. Karaktärerna bör inse att det faktiskt inte är Maria innan de räddat henne, men påpeka gärna att likheterna är slående. Om karaktärerna inte jobbar hårt för att rädda henne så låter du personen dö en långsam, plågsam död framför ögonen på karaktärerna.

Den blåa klänningen: Den klänning som ni senast såg Maria i är med i något hemskt scenario. Kanske är det en ung pojke som har tvingats på den och nu misshandlas. Det behöver naturligtvis inte vara just en klänning utan kan vara vad som helst som uppenbarligen tillhört Maria. Gärna ett klädesplagg. Nyckeldelen här är att plagget (eller grejen) går sönder.

Arbeta in något av ovanstående scenarion i det dragna rummet och händelsen eller hitta på något helt eget. Du kan också dra ett händelsekort som vanligt och helt enkelt intensifiera det som händer. Karaktärerna skall svetstas lite, de skall ställas inför något hemskt och det bör helst ha med Maria att göra.