

Instruktion för att spela Koloniråttor.

Okej, kort sammanfattning av spelet.

Världen och spelets handling:

Flera tusen år i framtiden kommer allt mänskligt liv att vara över, allt som finns kvar kommer att vara rester av historier av kamp och leda, Koloniråttor är återberättandet av en dessa historier. En utomjordisk civilisation har nämligen hittat loggen för en av de sista mänskliga kolonierna och de försöker tyda den. I loggen finns historien som berättas i Koloniråttor.

Koloniråttor handlar om en av de nybildade mänskliga kolonierna på Xinovo. En planet på gränsen av det mänskliga territoriet. Mänskligheten har nyligen varit i krig med en utomjordisk federation. Mänskligheten förlorade men nederlaget var inte totalt. Däremot håller de mänskliga territoriet att överbefolkas och därför beslutar sig många för att åka till kolonier som Xinovo.

Xinovo är en planeterna där det sista stora galaktiska imperierna hade sin början. Det här vet inte någon av kolonisatörerna men om de utforskar Xinovo kommer det stå klart att världen har tidigare varit befolkad. Jag tänkte låta det vara ganska öppet vad den här tidigare civilisation hade för karaktär.

Saker som behöver förklaras:

Karaktärsblad:

Karaktärsbladen är uppdelade i fyra delar. Du har delvis den korta beskrivningen som har luckor i vissa viktiga livshändelser. *We'll get to that.*

Efter det så har du frågorna, där det är meningen att karaktären ska fläckas ut och utvecklas genom att för vart spelpass besvara en av frågorna som är relaterade till luckorna i grundbeskrivningen.

Efter det har du beskrivningar till karaktärens nära och kära. *We'll get to that.*

Till sist har du karaktärens åsikt om de andra karaktärerna som förändras mellan varje spelpass.

Loggen:

Loggen innehåller en väldigt sparsam återberättelse om vad som skett på Xinovo, under kolonins början iaf. Det finns däremot luckor och det är dessa luckor som ska spelas. Vissa delar av historien är redan "bestämda" medan andra är helt öppna.

Kolonistatusloggen:

Varje pass kommer onekligen presentera konflikter för spelarna och dessa konflikter kommer ofta leda till att kolonister dör, försvinner eller ger sig av från kolonin. Dessutom kan kolonin med dess infrastruktur förbättras eller försämrats. Dessa saker håller du koll på med kolonistatusloggen där du håller koll på hur kolonin och kolonisatörerna mår men också hur många som får försvinna under ett pass och hur mycket skada kolonin får ta under ett pass.

Hur spelar man Kolonirättor

Det är mycket att hålla koll på så låt oss gå igenom ett teoretiskt spelpass. Du behöver:

Spelare

Dig själv(SL)

Tärning(eller tärningar, whatever)

Papperna alltså karaktärsbladen och loggen.

Vad ska man göra innan spelet börjar?

Det första du gör är att ta hand om alla off aspekter. Låt spelarna läsa karaktärerna.

Låt dem sen ta karaktärsbladen till sina nära och kära och dela ut dem till dem andra spelarna. Ja, spelarna ska spela sina rollers nära och kära.

Sen ska spelarna få välja en av sina nära och kära var som de placerar i fokus. Att placera i fokus innebär att det är den NPC:n som karaktären kommer att ha mest att ha och göra med och det passet kommer handla mycket om deras relation. Därutöver är det *endast* den fokuserade NPC:n som kan dö, försvinna eller ge sig av. Man kan alltså förlora en när och kär för vart pass som går.

Spelarna ska också välja vilken fråga de vill besvara under spelpasset. Frågorna kommer sätta tonen för passet och vilken aspekt av deras karaktärer de vill utforska.

Gå sedan igenom koloniloggen och förklara för spelgruppen hur många kolonister som bor på kolonin när passet börjar och hur många som potentiellt kan försvinna. Nämn såklart också i vilket skick kolonin är i då spelet börjar och hur illa det kan bli. Varje session kommer att ha ett max-antal av förlorade kolonister eftersom att en grupp inte ska kunna sabba för alla andra grupper.

NOG ME TJAFFS, LET'S PLAY!

Hur går själva spelet till.

Det finns en grundkonflikt som hör till loggen men jag har undvikit att besvara hur problemen kan lösas. Lösningen till konflikten bör finnas där spelarna vill att den ska finnas. Om spelarna vill att lösningen till matproblemet ska finnas inom kolonins väggar så ska den finnas där och om spelarna vill att den ska finnas i mystiska ruiner så ska den finnas där. Huvudsaken är att du gör resan till lösningen svår för dem och att det verkligen sätter karaktärerna i konflikt med sig själva och andra. Hela tanken med spelet är ju att det är en historia om hur man återfinner sig själv i vildmarken, typ som i vilda västern eller något liknande. Historien är om kolonin och karaktärerna, om samhälle och ansvar.

Det handlar alltså om väldigt mycket improvisation men det är det som är roligt.

Två tekniker som används i spelet är "jag måste berätta" och "jag måste tänka".

Vanligtvis spelar ju alla spelare sina tilldelade roller men om en spelare säger "jag måste tänka" bryts spelet och de andra spelarna plockar fram sina NPC rollblad. Spelaren som brutit berättar vad hans karaktär har för inre konflikt och vilka hen av hans nära och kära hen vill prata om det med. Sedan bestäms det när scenen äger rum. Kom ihåg vilken av NPC:erna som är i fokus, den bör ta

mest plats. Dessa scener bör vara korta men koncisa. De är till för att inre konflikter ska formuleras och ibland lösas. Helst ska de kompliceras och NPC:erna får gärna inte hålla med varandra och ge olika åsikter.

Den andra gången som spelet kan brytas är när en karaktär säger ”jag måste berätta”. Karaktären kan endast berätta för en annan spelar karaktär. Det som händer är att den karaktären går in full flashback-mode och den biten i karaktärens historia spelas åter. Spelaren som får historien återberättad för sig hänger med som en slags betraktare och kommentator. De andra spelarna får NPC roller av dig. Sedan spelas en scen där det avslöjas vad som hände i luckan i karaktärsbeskrivningen. Det låter kanske lite komplicerat så här är ett exempel:

Hardt säger till Vermi >>jag måste berätta<<. Spelet bryts och Hardt berättar vilken fråga han ska besvara. Hardt säger >>jag vill berätta om när mitt straff lindrades<<. Sedan får Hardt berätta om vart scenen tar plats och vad som konflikten i den kommer att vara. Det kan vara att konflikten var att Hardt var tvungen att utföra en korrupt handling för att undkomma åtal eller något i den stilen. Kom ihåg att det är endast konflikten som är satt, inte hur den slutar. Du får gärna komma med förslag och hjälpa till, du tilldelar också roller till de andra spelarna om du tycker att det behövs. I den här scenen kommer de andra spelarna att spela Hardts försvarsadvokater som vill hjälpa han. Sedan spelas scenen ut, utsatt spelaren för hårda kval men dra inte för länge ut på scenen. Karaktären som får historien återberättad för sig ska avbryta scenen ibland för att ställa frågor. Låt oss säga att Hardt just fått erbjudandet att utföra en korrupt handling, då kan Vermi fråga >>Men hade du inte utfört korrupta handlingar tidigare?<<. Hardt får då svara som om han också befinner sig utanför historien.

Annars finns inget att nämna. Kom ihåg att alla karaktärer ska berätta någon gång under spel.

Vad ska göras efter passet.

Spelarna ska fylla i sina frågor. Det bör handla om varför deras karaktärer gjort som de gjort snarare om vad de gjort.

Alla ska skriva kort på nära och kära formulären om NPC:n relation till karaktären.

Sen ska alla spelare skriva om vad deras karaktär tycker om de andra karaktärerna.

Sen kan du gå igenom hur det gått för kolonin, hur många har dött och vilket skick är kolonin i nu.

Till sist ska spelarna kortfattat fylla i loggen om vad som hände under spelpasset. Så att nästa grupp kan se vart de befinner sig i historien.

Här är en kort lista av sessionernas handling och grundkonflikter.

Lista av sessionerna:

1:a de olika mänskliga kolonierna på Xinovo kommer i konflikt om resurser. Situationen når sin kulmen då ett gammalt utomjordiskt skepp hittas, innehållandes skatter och problem.
INSPIRATION - ALIEN, 2001, PROMETHEUS.

Kommentar

Du kan själv bestämma vad problemen är. Jag tänkte något i stil med sjukdomar. Jag tänkte också att de andra mänskliga kolonierna är total assholes och ser helst till sin egen överlevnad. Frågan är om spelarnas koloni ska vara likadan?

2:e att återvända till jorden är omöjligt. Det enda alternativet verkar vara att bo kvar på kolonin. Däremot får kolonierna finbesök av ett utomjordiskt hov som är förbipasserande. Det finns mycket att vinna genom att ha med hovet att göra men samtidigt väldigt farligt med tanke på alla intriger. INSPIRATION - DUNE, GAME OF THRONES, KRIG OCH FRED.

Kommentar.

Tänker att det är mycket intrigspel och att karaktärerna får chansen att uppleva en del av den utomjordiska federationen som är på förbipasserande. Jag tänker mig att utomjordingarna är konstiga och skrämmande samtidigt som de kan erbjuda mycket information om planeten och ekonomisk säkerhet. Men vad skulle hända om övermakten på jorden fick veta att kolonin "dealade" med utomjordingar?

3:e Politisk opposition har börjat bildas emot spelarna inom kolonin, hur ska de behålla makten och samtidigt bevara kolonins enighet? Vill de ens behålla makten? INSPIRATION - IDES OF MARS, STIFTELSEN, ROME.

Kommentar

Tänk bara på vilka beslut som fattats under spelpassen och skapa sedan en opposition utifrån det. Har de varit för slappa i sitt styre; då är oppositionen fascister. Har de varit för hårda; anarkister eller något liknande. Huvudsaken är att konflikten är riktad inåt.

4:e Ett mystiskt kosmisk storm har nått planeten och den har medfört sig mystiska syner som verkar driva vissa till vansinne. Samtidigt sägs det att ens innersta önskningar kan beviljas om man når stormens öga. Spelarna, nu i slutet av sina liv, beger sig på en sista resa. INSPIRATION - SOLARIS, STALKER, AGUIRRE.

Kommentar:

Asså, jag tänker mig värsta överflummiga scenariot där stormen får spelarna att minnas tillbaka om sina liv och typ mest bara filosofera över vad som är ett bra liv. Sen kan ju stormen vara något mer påtagligt fysiskt farligt men det är upp till dig.