

Flykten från Damaskus

Spelexempel



© 2019 Qairos Games

Qairos Games HB
Box 6089
141 06 Kungens Kurva

E-post: info@qairosgames.com
Hemsida: www.qairosgames.com

Illustration (omslag): Per Folmer
Illustrationer (inlaga): Andreas Rönnedal

Konstruktion: Andreas och Maria Rönnedal

Detta verk skyddas av Upphovsrättslagen. Inget material får användas på ett sätt som kränker upphovsmännens upphovsrätt och/eller annan närstående rättighet. Kortare citat är tillåtna om de utformas i överensstämmelse med god sed, liksom framställning av enstaka exemplar av verket för enskilt bruk. Varje form av framställning av exemplar av verket, oavsett vilken teknik som används och utöver de undantag som anges i upphovsrättslagen, är förbjudet, och får endast ske om Qairos Games ger skriftligt tillstånd till detta. Vid frågor kontakta Qairos Games.

Flykten från Damaskus

Spelexempel

*Materialet Flykten från Damaskus är framtaget på uppdrag av
Ekumeniakyrkan till temaåret "Till jordens yttersta gräns".*

HUR SPELAR MAN ROLLSPEL?

Vad är ett rollspel?

Ett rollspel skiljer sig ganska mycket från traditionella spel. Det handlar inte om att vinna, få mest pengar eller komma först, utan snarare om att ha roligt med sina kompisar och uppleva spännande äventyr tillsammans. I rollspelet förflyttas du till en annan värld och spelar rollen av en annan person. Ett rollspel saknar vanligtvis spelplan och spelpjäser, handlingen utspelar sig istället till stor del i deltagarnas fantasi.

Det bästa sättet att lära sig vad rollspel innebär är att spela tillsammans med någon som har provat på företeelsen tidigare. Det går snabbt att förstå vad det handlar om när man ser erfarna rollspelare spela och de kan dessutom hjälpa dig och svara på frågor. Nedan beskrivs dock kort hur rollspel kan gå till och därefter följer ett exempel. Läs vidare så klarnar det förhoppningsvis efter ett tag.

Rollspel kan gå till på många olika sätt, men ett klassiskt bordsrollspel som Flykten från Damaskus spelas i regel av en grupp på ca 4-8 personer där en är spelledare (förkortas SL) och de andra är spelare. Deltagarna sitter tillsammans kring ett bord och till hands finns rollformulär med information om rollpersonerna, papper, pennor och tärningar. Spelledaren har även tillgång till regelböcker, äventyr och övriga spelhjälpmedel.

Innan spelets start skapar alla spelare sina rollpersoner, påhittade karaktärer som de gestaltar under spelets gång. Varje spelare spelar en eller flera rollpersoner. Spelarna behöver endast hålla reda på sina egna rollpersoner. All viktig information om dessa skrivs ner på speciella papper som kallas för rollformulär. Spelledaren är vanligtvis rutinerad, har spelets förutsättningar klara för sig och det är hon som håller ihop spelet. Spelledaren förbereder sig genom att lära sig spelets regler. Hon läser även igenom något färdigt rollspelsäventyr eller skapar ett eget äventyr innan det ska spelas. Under spelets gång beskriver spelledaren alla platser. Hon representerar också alla individer, förutom spelarnas rollpersoner.

Spelarna bestämmer vad deras karaktärer gör och hur dessa reagerar på olika händelser. Spelledaren, som sköter resten av världen, avgör hur rollpersonernas uppträdande påverkar handlingen. Tärningsslag inför ett visst mått av spänning och slump i de händelser som äger rum under spelets gång.

Ett äventyr kan liknas vid en bok som spelare och spelledare tar sig igenom tillsammans och medverkar i. Under spelets gång skapas en historia, vars utgång spelarnas rollpersoner kommer att påverka. När äventyret är slut har alla spelets deltagare tillsammans skrivit färdigt historien och vi vet vad som hände och hur den slutar.

Spelexempel

Det är äntligen dags för spelmöte igen. Andreas, Maria, Erik, Magnus och Mats har träffats hemma hos Andreas och Maria en kväll för att spela bordsrollspel. Andreas som är spelledare den här kvällen har förberett äventyret Samsar och Doloria, en spännande berättelse som utspelar sig på Gamla Testamentets tid för drygt 3000 år sedan. Det är en berättelse om kärlek och svek och om stora hjältar och nesliga skurkar och den utspelar sig en tid innan berättelsen om Simson och Delila som finns berättad i bibeln (Domarboken kapitel 16). Simson och Delila är en berättelse som finns i bibeln. Samsar och Doloria är däremot en påhittad historia som mycket väl skulle ha kunnat äga rum ungefär samtidigt med berättelsen om Simson och Delila och som rollpersonerna kan vara med och påverka. Regelböcker, tärningar, papper och pennor ligger på bordet. Andreas har hjälpt de andra att skapa varsin rollperson och nu är allt klart för att börja spela.

Deltagarna är Andreas som är spelledare, Maria som spelar gycklarkvinnan Miriam, Erik som spelar köpmannen Jared, Magnus som spelar tjuven Rufus och Mats som spelar krigaren Bardak.

Andreas: Ok, är alla klara med sina rollpersoner?

Erik: Visst, min köpman är klar. Han heter Jared.

Maria: Min gycklare heter Miriam. Hon har bruna ögon och långt mörkt hår.

Magnus: Min rollperson är en tjuv som heter Rufus.

Mats: Jag har en krigare som heter Bardak.

(Andreas antecknar rollpersonernas namn och deras egenskaper)

Andreas: Bra då sätter vi igång. Vi ska spela äventyret Samsar och Doloria och för att göra en lång historia kort så känner era rollpersoner varandra sedan tidigare. Under ett besök i staden Maradesh har ni hört berättas om krigaren Samsar och hans kvinna Doloria. Doloria blev bortrövad av prins Darmog och inspärrad i hans öken-

palats. Samsar var fast besluten att befria sin Doloria och han utlyste en stor belöning för den sakens skull. Åt var och en som ville hjälpa honom att frita Doloria skulle utgå en stor summa pengar och han lyckades på detta sätt samla ihop en grupp modiga män som inte fruktade att trotsa den mäktiga Darmog eller att bryta sig in i hans palats. Fritagningen gick dock inte alls som planerat. Istället för att befria Doloria blev de alla tillfångatagna och kastade i fängelsehållorna. Enligt den gamla mannen som berättade historien för er har belöningen inte betalats ut än, eftersom Samsar sitter fängslad. Den som befriar honom och Doloria kommer därför att belönas kungligt. Samsar ska tydligen vara en mycket förmögen man.

Berättelsen fängade ert intresse. Ni rustade er genast för en vandring ut till ökenpalatset och frågade runt lite i staden för att få mer information. Palatset ligger i en klippöken endast en dags vandring norrut. Det ligger högt upp på en höjd och är omgärdat av en mur. Muren och stora porten ska tydligen vara mycket välbevakad, men det lär finnas hemliga ingångar i klippan under palatset och tunnlar som leder upp till byggnadens övre nivåer. Ni befinner er just nu i ett stenigt område i utkanten av öknen. Ni ligger gömda bakom ett klippblock och längre fram kan ni se palatset som reser sig på en höjd några hundra meter från den plats där ni ligger gömda. En väg slingrar sig fram mot porten i muren. Det är eftermiddag och ca 4-5 timmar kvar till mörkrets inbrott.

Magnus: Jaha, då var vi här. Vad gör vi nu?

Mats: Vi gör väl som vi brukar, stormar fram och slår oss in genom porten?

Magnus: Glöm det, vi är inga krigare även om du råkar vara det. Det här kräver en bättre plan.

Erik: Hur hög är muren?

Andreas: På det här avståndet kan ni inte säga exakt, men ni bedömer att den är ca fem meter hög.

Magnus: Hur ser terrängen ut på sidorna om vägen upp mot palatset? Finns det något att ta skydd bakom eller är det helt öppet?

Andreas: Det är delvis kuperat och här och var ligger stora klippblock. Det finns en hel del att gömma sig bakom, men det är bra sikt från muren och det går troligen inte att ta sig hela vägen fram till palatset utan att passera områden utan skydd.

Magnus: Hur ser det ut vid stora porten, finns det många vakter där?

Andreas: Det står fyra vakter vid själva porten och ni ser ytterligare två vakter på muren ovanför.

Maria: Skulle vi ha en chans att ta oss in den vägen?

Andreas: Svårt att avgöra, ni får slå ett slag på taktik allihop. Lägg till egenskapsvärdet för vishet och färdighetsbonus om ni har färdigheten taktik. Det är normal svårighetsgrad, så ni behöver ha 10 eller högre. (Alla spelare slår ett slag med en åttasidig tärning - 1T8)

Maria: Jag får fem plus vishet fyra är nio, så jag misslyckas.

Magnus: Jag misslyckas också.

Erik: Ett, inte en chans! Jag tar upp rygsäcken istället och plockar fram bröd, ost och ett krus vin. Är det någon som vill smaka?

Mats: Tyst Jared, jag koncentrerar mig. Fyra plus vishet och färdighetsbonus blir tolv. Jag lyckas!

Andreas: Ok, ni inser att det antagligen skulle vara mycket svårt att storma porten och att någon form av list skulle bli nödvändig för att jämna ut oddsen om ni vill ta er in den vägen.

Maria: Någon som har en bra avledningsmanöver på lager?

Magnus: Vi ser två vakter på muren, men finns det fler gömda någonstans?

Andreas: Slå ett slag på uppmärksamhet. Slaget är medelsvårt, du lyckas på 15 eller högre. (Alla slår varsitt slag med tärningen igen)

Magnus: Tre plus sex blir nio och färdighetsbonus. Fjorton, jag misslyckas precis.

Andreas: Någon mer som försöker upptäcka om det finns gömda vakter någonstans?

Erik: Om inte Rufus klarar det gör inte vi det heller. Mmm... det här vinet är utsökt, säkert att ingen vill smaka? Lite ost, någon?

Mats: Lägg undan maten, vi har viktigare saker att tänka på just nu.

Erik: Ok, ok. Jag blev lite hungrig bara.

Mats: Du äter ju hela tiden, jag förstår inte att du kan.

Magnus: Nä, skärpning nu. Dags att skrida till handling.

Maria: Så, vad gör vi?

Magnus: Några idéer, någon?

Mats: Jag säger vi stormar stället!

Maria: Miriam kanske skulle kunna distrahera vakterna med sina bruna ögon och sitt långa mörka hår?

Magnus: Nej, det är för farligt. Tänk om de inte går på den listen utan tar dig tillfånga.

Erik: Nej, det är inte alls farligt. Vi skickar fram Miriam. Hon kan charma vakterna och bjuda dem på ost och vin. Vad säger ni om det?

Magnus: Nja, jag vet inte. Jag tror det kan bli svårt när det är så många vakter. Vi gör det bara om vi inte kommer på någon bättre idé.

Maria: Varför inte försöka hitta tunnelsystemet under palatset och ta oss in den vägen.

Mats: Jag tycker fortfarande att vi ska storma stället!

Andreas: Ni får slå ett slag på uppmärksamhet allihop. Normal svårighet. (Spelarna slår sina tärningar)

Mats: Elva!

Maria: Ha, jag får tolv!

Magnus: Jag klarar också.

Erik: Fiasko som vanligt. Så går det när man är utsvulten.

Andreas: Ni lägger märke till ett par vakter som kommer gående längre bort på vägen. De är på väg mot palatset, men när de passerat er svänger de plötsligt av på en slingrande och stenig stig och fortsätter fram mot foten av höjden som palatset ligger på.

Magnus: Vi avvaktar.

Andreas: Ok, efter ett tag svänger de runt höjden och försvinner utom synhåll.

Magnus, Maria, Erik och Mats: Vi följer efter!!!

Vakterna går in genom en dörr som är gömd i klippan och rollpersonerna följer efter. Innanför slingrar sig en mörk korridor fram genom berget. Korridoren är upplyst av facklor som sitter i hållare i klippväggen med tio meters mellanrum.

Andreas: Ok, ni är inne. Ni hör vakterna lite längre fram, men ni ser dem inte längre (Andreas slår några slag med tärningarna bakom sin spelledarskärm). Nu kan ni inte höra vakterna längre. Vad gör ni?

Magnus: Vi fortsätter, men vi stänger dörren bakom oss först så att ingen misstänker att någon har tagit sig in i palatset.

Andreas: Ok, ni stänger dörren och fortsätter fram längs korridoren. Med ca tio meters mellanrum sitter facklor i hållare på väggarna, så korridoren är ganska väl upplyst. När ni svänger runt ett hörn krockar ni nästan med två vakter som får syn på er. "Stopp, vilka är ni och vad gör ni här! Ange lösen!" ropar de åt er. Vad gör ni?

Så här kan det gå till att spela bordsrollspel. Äventyret växer sakta fram och om Jared, Miriam, Rufus och Bardak samarbetar kan de kanske klara av att rädda Samsar och Doloria och få belöningen.

Tärningar och tärningsslag

I rollspel förekommer förutom den vanliga sexsidiga tärningen ytterligare några typer av tärningar. I regelhäftet kommer det ofta att refereras till olika sorters tärningar och tärningsslag. Tärningar med åtta sidor kallas för T8, tärningar med fyra sidor kallas för T4, tiosidiga tärningar T10 och så vidare. Om man ska slå en åttasidig tärning skriver man T8 eller 1T8. Om slaget gäller två åttasidiga tärningar skriver man 2T8 och så vidare. Ibland kan det resultat som eftersträvas kräva slag med flera olika sorters tärningar och ibland även modifieringar. 1T8 + 1T4 + 2 innebär t.ex. att du ska slå en åttasidig tärning följt av en fyrasidig tärning och lägga ihop resultatet av de båda slagen och därefter lägga till 2 för att nå det eftersträfvade resultatet.



T4



T6



T8



T10



T12



T20