MOD STJERNERNE

AF
MADS EGEDAL KIRCHHOFF

Indholdsfortegnelse

Det Nødvendige ... 2
Credits ... 2
Introduktion ... 3
Genre ... 3
Stilen ... 4
Spillederens Job ... 5
Genesis: Byg-selv-Galakse ... 6
  Forklaring af Genesis siderne ... 7
Spilpersons skabelse & Nemesis ... 9
Spilmekanikken ... 10
  Helteterning ... 12
  Galaksens Skæbne ... 12
  Død? ... 13
  Spiller mod spiller? ... 13
Spillet & Struktur ... 13
  Akt 1: En helt almindelig dag, indtil ... 13
  Akt 2: Det eneste der kan redde os ... 14
  Akt 3: Nu eller aldrig ... 14
Spilstart ... 15
Regel Opsummering ... 16
Forløbs Oversigt ... 17

Det Nødvendige

For at spille dette scenarie skal du bruge følgende:

- Tre eller fire spillere.
- Skriveredskaber. Et par blyanter og et viskelæder, essentielt.
- En ordentlig røvfuld sekssidede (d6) terninger. 16 er helt idelt, 4 er nok det tålelige minimum. Har du ikke nok kan du låne af mig på connen.
- En 4-6 tokens af en art. Glaskugler, papirstumper, andre slags terninger, et eller andet.
- Et udprint af hele bilaget vedhæftet sammen med det her dokument. Det er proportioneret så du får det rette antal af karakter ark og lignende, så der behøves ikke at printes kopier.
- Selve scenarie teksten, dokumentet du læser nu. Hvis du vil spare noget papir, så får du sandsynligvis kun brug for de tre sidste kapitler, ”spilstart” og ”Regel Opsummering" og "Forløbs Oversigt” i spillokalet.

Credits

Ide, tekst og illustrationer af Mads Egedal Kirchhoff.
Mange tak og al min kærlighed til mit forfatterkollektiv forfatter"hygge" og alle mine spilledere og spillere.
Inspireret af rollespillene Fiasco, Apocalypse World, Itras By og Stjernetegn.

Introduktion

”Mod Stjernerne” er et Space Opera scenarie. Det er er et af de primære mål med det. At i får spillet et sjovt, eventyr scenarie med massere af rumskibe, aliens, lasere, action og dramatik. Alle troper og klicherne er i fuld effekt her. Tilgengæld er der ikke skrevet noget fastlagt plot, der er ikke noget forudbestemt univers og ingen skrevne spilpersoner, det skal dig og spillerne lave i spillokalet. Det er det andet mål med scenariet: At skabe en unik fortælling, skabt af spilgruppen. Der indgår held, kreative benspænd og fri fantasi til at sørge for at der kommer en galakse og en historie ud af det som er helt jeres egen. Scenariet er udelukkende midler til at hjælpe jer så godt på vej som muligt. Det betyder også at scenariet på alle måder ligger under for hvad der virker bedst for jer, så ændre endelig på det og bøj reglerne hvis det giver mening i spil.

Til scenariet er der et system og en del terninger kommer til at blive kastet. Specielt ved mekanikkerne er at de ikke er interesserede i hitpoints eller taktiske manøvre, men påvirker næsten udelukkende fiktionen. Det er relativt simpelt og intuitivt, men fylder alligevel en god del af scenariet. Der er essentielt to separate systemer, det ene brugt før spil til at skabe universet, spilpersoner og plot og det andet brugt i spil, der sørger for der er interessante udfald på dramatiske handlinger. Derudover er der givet en basal struktur for historiens forløbet og hvordan det kan håndteres. Så bare rolig, i skal ikke finde på det hele fra bunden.

Ser man bort fra ”byg-selv” aspektet, er det dog et ret klassisk scenarie: Spillerne spiller en enkel spilperson hver der skal på eventyr og redde galaksen, spilleder sørger for udfordringer og modstand, især i form af en gennemgående skurk, terninger kastes og der snakkes in-character og fyres jokes af out-of.

Sidst, så skal du have mange tak for at du vil spillede (eller bare læse) scenariet og håber i får et fedt spil ud af det! Jeg vil enormt gerne høre kritik eller warstories hvis du har spilledt scenariet uden for en con og kan kontaktes på vegedus@gmail.com.

Genre

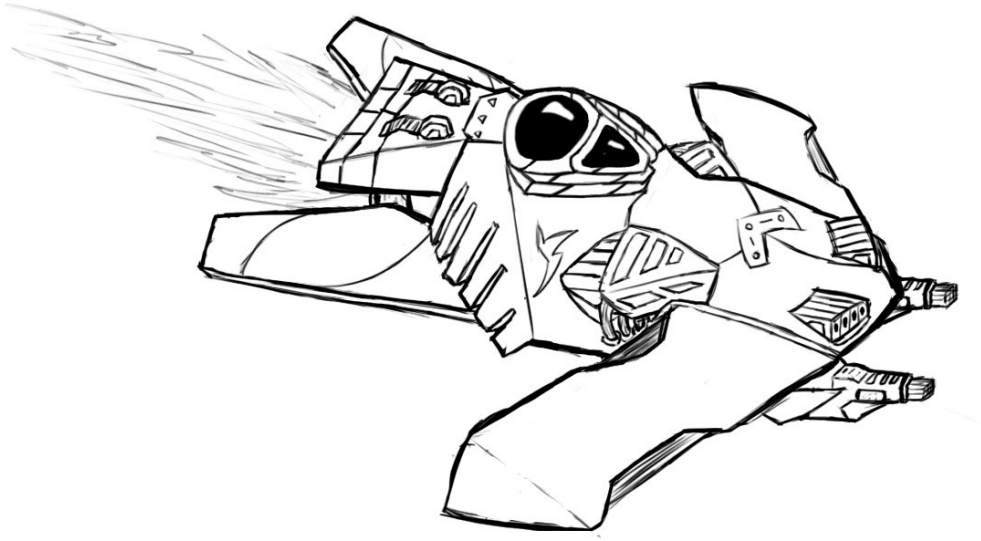
En af de fuldkommen undgåelige ting i det her scenarie er at i kommer til at spille Space Opera. Heldigvis er det en ret løst defineret genre. Det er form for science fiction hvor der tages på eventyr på tværs af stjernesystemer. Det ikke ulig fantasy, bare hvor man tager til fremmede planeter i stedet for dungeons, rejser med rumskib i stedet for hest, har blå-skinnede aliens i stedet for elvere og redder hele galaksen i stedet for kun midgård. Avanceret teknologi er fantastisk og sejt fremfor ’realistisk’. Space Opera er en romantisk og æstetisk genre, ikke tynget af pragmatisme. Det handler om fantastiske steder at udforske, episke rumslag, og eventyr på tværs af stjernerne. Det er dog en tilpas bred nok genre til at der ikke er et bestemt element der *skal* med: Space Opera kan godt være gritty, foregå på en enkelt planet eller være relativt lavteknologisk, det skal bare have *nogen* af de klassiske elementer med. Det er op til jer hvilke i vil fokusere på og hvilken tone det har.

Eksempler på Space Opera serier, film og spil som jeg har hentet inspiration fra:
Star Wars, Star Trek, Mass Effect, Titan A.E., Firefly/Serenity, The Fifth Element, Outlaw Star, Starcraft, Battlestar Galactica, Starship Troopers, Avatar, Warhammer 40.000.

Stilen

Som sagt så er der ret lidt i det her scenarie der ligger fast. I princippet er der ingen begrænsninger på hvad der kan ske i spil og hvilken slags rollespil der kan komme ud af det, men her er nogen antagelser om spilstilen og settingen der er bygget ind i scenariet for at give det en form for retning:

- Rumfart mellem stjernerne er relativt let og der er massere af spændene steder at besøge i galaksen.
- Der er aliens i galaksen. Eller, som minimum, andet intelligent liv end mennesker, det være sig også avancerede robotter eller andre syntetiske livsformer. Menneskeheden er ikke alene i universet og der er andre kulturer derude.
- Spillerne spiller helte og du spiller skurk. Om de er heroiske, tilbageholdene eller anti-helte ligger ikke helt fast, men de vil generelt spille protagonister og være på de "godes" side i en eller anden forstand. Samtidig spiller du som spilleder en bestemt karakter som repræsentere "det onde" og sørger for modstanden til spillernes karakterer.
- Plottet vil omhandle at galaksen er i stor fare, på den ene eller anden måde og spilpersonerne skal være en vigtig del af at redde den.
- Det er godt, gammeldags party rollespil. Spilpersonerne repræsentere en gruppe af en eller anden art, som formentligt arbejder sammen. Ikke derved sagt de ikke aldrig må skilles ad eller have scener alene, men det meste af spillet bør foregå i samlet. Fællesskab og venskab er klassiske Space Opera temaer.
- Spillet består hovedsagligt af action, udforskning og måske lidt sociale intriger og drama. Det er den slags konflikter systemet er bygget til at håndtere og skabe, resten foregår som "frit", terningeløst rollespil.



Spillederens Job

Introducer scenariet

Fører spillerne ind i essensen af hvad der står i det her dokument. Der er ingen dele af scenariet der er hemmeligt for dem, men de behøver heller ikke vide det hele. Introducer først og fremmest genren og stilen og lær dem reglerne som de bliver relevante. Et helt konkret forslag til hvordan du introducere scenariet følger i et af de senere afsnit.

Beskriv beskriv, fortæl fortæl. Og få spillerne til at gøre det samme

Space Opera er ikke fedt hvis man ikke får smukke, farlige planeter og kæmpemæssige rumskibe se. Så beskriv, ofte og i detaljer. Smid gerne små sidespring ind, hvor du fortæller om galaktisk politik, kindbenene alienen de snakker med eller hvorfor nogen film der er populære på ekstranettet for tiden. Kvalitet er stadig bedre end kvantitet, dog, så fokuser på det øjebliksbilleder og sigende detaljer frem for lister over hvert enkelt element. Og hvis du ikke føler dig fuld af inspiration et øjeblik, så få spillerne beskrive i stedet. Hvis det er dem der har lavet den alien race eller planet er det jo oplagt de beskriver den. Opfordrer spillerne til ligeledes at beskrive deres seje action stunts og hvordan *deres* rumskib ser ud.

Sætte og klippe scener, indimellem

Fordi der ikke er noget bestemt plot du skal have tæsket gruppen igennem, behøver du ikke at styre spillet med hård hånd. Du har ansvaret for at sætte de første scener i scenariet, men derefter bør spillet flyde relativt naturligt. Hvis spillerne gerne vil sætte en bestemt scene må de også gerne det. Hvis du nogensinde er i tvivl om hvad der nu skal ske, så spørg spillerne.

Udfordre og spille skurk

Hvis det lykkedes dig at få spillerne til at tage del i at skabe historien, så er det her egentlig dit primære job. Du kommer til at lave en spilperson som repræsentere spilpersonernes opposition, deres ”Nemesis”. Dog betyder det ikke nødvendigvis at dit job udelukkende er at gøre livet surt for spilpersonerne. Vær en fan af dem – en fan som gerne vil se dem møde store udfordringer og overvinde dem. Ingen kan lide en helt som aldrig møder modstand, men din motivation er at se dem kæmpe mod fare, ikke bare få dem ned med nakken.

Spille bi-personer

Du vil skulle finde på og spille de bi-personer som spilpersonerne møder. Brug dem ligesom alt andet til at udfordre dem og udforske universet. Dog er det også muligt at sætte scener med din Nemesis og her er det oplagt at spillerne spiller bi-personerne. Nogen minions der kan kvæles for at fejle i at stoppe heltene.

Pace spillet

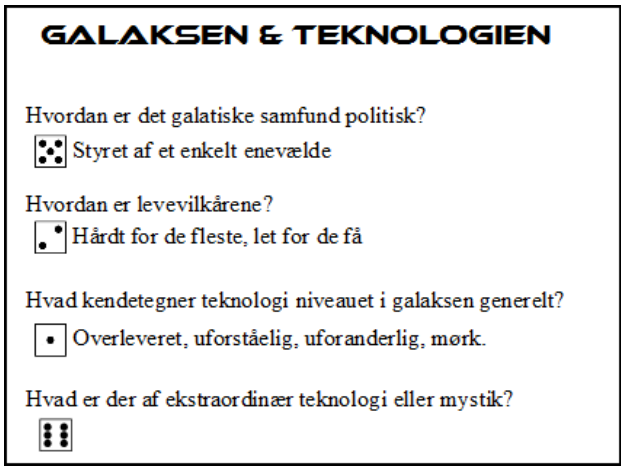
I skal nå at komme ind i scenariet, skabe en galakse, lave karaktere, lære reglerne og spille et episk plot igennem for at redde selvsamme galakse, altsammen på noget i stil af 4-5 timer. I min erfaring kan det sagtens lade sig gøre, endog på mindre, men det kræver der bliver holdt gang i det. Hold spillets plot simpelt og spark gang i det og eskaler hurtigt når det går dødt. Hvis spillerne ikke kommer mod et endeligt opgør, så bring et til dem.

Genesis: Byg-selv-Galakse

Genesis systemet bruges til at skabe den galakse spillet skal foregå i . Det inkludere hvilke former for intelligent liv der bor der, hvordan teknologien ser ud, galaktisk politik, spilpersonerne og hvad der truer galaksen med destruktion eller undertrykkelse. Genesis skaber ikke i sig selv et fuldkomment plot, men nok oplæg og rammer til at resten kan udfyldes i spil.

Mekanikken foregår ved at spillerne ruller et antal terninger og fordeler dem mellem forskellige spørgsmål som definere forskellige aspekter af universet, én terning i hver kategori. Indenfor hvert spørgsmål er givet en liste af forskellige svarmuligheder og øjnene på terningen afgør hvilken der er valgt, for eksempel kan to øjne betyder en specifik alien race ligner mennesker, mens tre betyder den er dyrisk formet. Når terningerne er sat, fortolkes resultatet og gruppen snakker sammen om hvad det betyder i deres specifikke kontekst.

I bilaget er sider givet med spørgsmålene og de forskellige svar. Hver side repræsenterer et diskret "trin" i genesis processen. Så for hver side ruller spillerne fire terninger, til de fire spørgsmål der er og fordeler så terningerne som de vil. Videre har hver spiller en enkelt "joker", repræsenteret med en token af en art. Stil dem ud på bordet foran spillerne, de har det med at glemme dem. Med jokeren kan man ved et enkelt spørgsmål ignorere en terning og frit vælge et svar, eller opdigte et selv.


GALAKSEN & TEKNOLOGIEN

Hvordan er det galatiske samfund politisk?

Styret af et enkelt enevælde

Hvordan er levevilkårene?

Hårdt for de fleste, let for de få

Hvad kendetegner teknologi niveauet i galaksen generelt?

Overleveret, uforståelig, uforanderlig, mørk.

Hvad er der af ekstraordinær teknologi eller mystik?

Eksempel: *Gruppen laver den første side i Genesis processen: Galaksen og Teknologien. De ruller fire terninger, som viser 2, 5, 1 og 6. De skal så fordele dem på de forskellige spørgsmål. Det første spørgsmål lyder "Hvordan er det galaktiske samfund politisk?". Gruppen vælger at sætte terningen med 5 der, så svaret bliver "Styret af et enkelt enevælde". Det andet spørgsmål får terningen med 2, det tredje 1 og det sidste 4. Gruppen diskutere svarene, og når frem til tidligere krise i galaksen gjorde forståelsen af al teknologien er forsvundet, og det kun er nogen få med nogen helt bestemte gener der stadig kan bruge dem. De udgør så hele det rige aristokrati og undertrykker resten af befolkningen. En af spillerne gider ikke rigtig de ret klassiske "mind powers" så spilleren bruger en joker i stedet for terningen med 6. Hun beskriver i stedet, at den mest specielle teknologi er "phasere", små devices som kan teleportere folk og ting over lange afstande instantant. Det bruges også i våben teknologi til f.eks. at sprænge skibe i luften indefra. Inspireret, beslutter gruppen at den almægtige Kejserinde af galaksen har en phaser med ubegrænset energi og distance og et rygte går at hun er allevegne, hele tiden, for evigt kontrollerende sit folk.*

Det står dig frit for at uddele flere jokere i tilfælde hvor spillerne er uheldige at slå mange ens eller alle er utilfredse lige meget hvordan terningerne arrangeres. For mange muligheder kan dog også være forvirrende, så brug din føling og del kun flere ud hvis du tror det gavner. Hver spiller har også en joker på Spilpersons siden, så de kan ligeså godt bruge de fleste inden de er færdige med Situationen.

Nogle af siderne udfyldes individuelt, hvor en enkelt spiller ruller og sætter alle terningerne selv. Andre udfyldes af gruppen sammen, så hver spiller ruller en enkelt terning som de har har retten til at sætte. Hvis du har tre spillere, ruller du en af terningerne og fungerer essentielt som en spiller i genesis processen. Det er dog meget vigtigt de fælles sider foregår som en samtale hvor folk diskutere de forskellige muligheder og hvilke kombinationer de bedst kan lide. Nogle af arkene har derudover ekstra spørgsmål som frit besvares til sidst. Drag opmærksomhed til dem, de kan godt overses.

Ligeledes er det vigtigt i konstant diskutere hvad svarene betyder helt konkret. De har ikke nogen betydning ud over den fortolkning spillerne lægger i dem. Opfordre spillerne til at fortolke og uddybe svaret. For eksempel hvis det er valgt at galaksen er i krig fordi den er blevet invaderet af en blodtørstig alien race, er der stadig en masse ubesvarede spørgsmål. Hvilken race er det? Hvad er deres mål? Og hvorfor er det man kan ikke kan slå invasionen tilbage? Stil spørgsmål og konkretiser indtil det er noget man kan se hvad betyder i spil. Nogen af svarene er ret konkrete og behøver ikke meget uddybelse, mens andre er meget frie for fortolkning, men gå under alle omstændigheder det hele igennem. I visse tilfælde kan det godt være relevant at lade et svar ligge og vende tilbage til det senere, f.eks. hvis i gerne vil definere nogle alien racer før i snakker om hvem der regerer galaksen.

(Hvis du ikke allerede har gjort det, er det nok et godt tidspunkt at skimme genesis siderne i bilaget igennem nu)

Rækkefølgen sidderne skal tages i er som følge: Galaksen & Teknologien, 2 x Alien og Planeter, Situationen, Spilpersoner og Nemesis. Galaksen, Teknologien og Situationen udfyldes af gruppen sammen, mens Aliens og Planeter laves parvis, hvert par af spillere laver en af hver. Sidst laves Spilpersoner og Nemesis individuelt. Få folk til at præsentere de ting de har lavet enkeltvis så alle hele tiden er opdateret. Hvis i synes i mangler en planet eller alien race til et eller andet formål kan i godt lave flere af dem før i laver spilpersoner. Flere kan også sagtens blive lavet under spil, via genesis eller bare improviseret. I bilaget er der et reference ark hvor du, hvis du har tid, skriver spillerne valg ned mens de laver Genesis.

Forklaring af Genesis siderne

I det her afsnit gennemgår jeg alle siderne fra Genesis bilaget og forklarer lidt mere uddybende. De er egentlig ret intuitive, så det her er ikke noget du behøver forklare spillerne, det er bare i tilfælde af tvivl. Desuden betyder det ikke noget om i forstår et svar eller spørgsmål rigtigt, en spændene fortolkningen der kan komme i spil er alt der betyder noget. Helt generelt skal det nævnes at det at man vælger ét svar ikke udlukker at de andre muligheder fuldstændigt. F.eks. hvis man vælger at denne galakses særlige teknologi er genmanipulation, betyder det ikke at der slet ikke også kan være robotter, men så er det nok ikke talende droids allevegne. Alle muligheder fra en liste kan være sande, det er bare den der vælges der skal have mest betydning i spil.

Galaksen & Teknologien

Den her side handler om at definere galaksen i brede, generelle termer, i forhold til livet der og teknologien. Det betyder også at de ting der defineres ikke nødvendigvis gælder alle vegne, men bare for de fleste. Når i laver aliens er det netop hjælpsomt at se på hvordan de skiller sig ud i fra normen.

I Space Opera er teknologi primært en æstetisk ting, så det er det der er fokus på her. Det handler ikke om at forklare hvordan tingene virker, men at give inspiration til hvordan man beskriver det. Det sidste spørgsmål ”ekstraordinær teknologi eller mystik” har den specifikke funktion at lægge op til nogen specielle evner spilpersonerne kan have. Det fremgår i spilmekanik afsnittet hvad de bruges til.

Aliens & Intelligent Liv

Som nævnt forudsætter scenariet at der er andet intelligent liv i galaksen, og at menneskeheden har eller får en eller anden form for kontakt med det. Det antager også at der rent faktisk er mennesker i galaksen, hvilke i bare kan beslutte der ikke er, hvis i vil.
Det står ikke direkte noget sted, men svarene burde også give et indtryk af om den pågældende race er ”ond”, hvilket kan være nyttigt hvis truslen mod galaksen er en alien race. Ikke intelligente aliens, ofte lokalbefolkningen på de planeter spilpersonerne besøger, oftere monstre der skal kæmpes mod, er ikke dækket her, men regnes med kan frit opdigtes undervejs. Der er lidt inspiration på den næste Genesis side.

Planeter & Måner

Om det er en planet eller måne er frit valg. Det kan være svært at forudse hvilken rolle de skal have i spil, men prøv så vidt muligt at bruge dem. Hvis spillerne skal på rejse et eller andet sted hen, jamen, så kunne det jo tilfældigvis være en af de planeter de har lavet. Planeterne i sig selv kan også antyde hvad plottet skal handle om. Og selvfølgelig skal planeterne være farlige og spændene at udforske.

Situationen

Som i "den ustabile situation der gør fortællingen interessant". På sin vis er det her måske den vigtigste side, da den udspænder hvad spillerne rent faktisk skal lave. Tilgengæld er elementerne her ikke nødvendigvis i spil fra starten. "Hvordan starter plottet" bør ikke nødvendigvis være det allerførste der sker, bare det der sparke det hele i gang. Ligesådan er galaksens redning måske ikke kendt, in-character, før halvvejs inde i spillet. Ofte vil der allerede være antydning af interessante plots fra de foregående Genesis sider, så følg den her så meget eller lidt i har brug for.

Spilpersonen

Før spillerne udfylder deres karakterark, laves et koncept her. Det er vigtigt at de tænker over spilpersonenen som helhed, ikke kun i de enkelte dele, men pas på det ikke tager for lang tid. Spilpersonen der laves nu må gerne være et førstehåndsindtryk, også kan der spilles flashbacks for uddybe dem senere. Der er to forskellige versioner af spilpersons arket, så der er mindre konceptuelt overlap i gruppen. Man kan godt bruge en joker til at vælge en svarmulighed fra den anden version end den man sidder med.
Ved det sidste spørgsmål "Vælg en anden spilperson: Hvad er jeres relation?" bør spillerne selvfølgelig snakke sammen og koordinere så de får en gruppe der giver mening. Bedst er det hvis alle har relationer til forskellige folk.

Nemesis

Kun til brug af dig. Du udfylder den så vidt muligt mens spillerne laver deres spilpersoner. Du har den fordel at du kan læse den igennem på forhånd, men prøv ikke at lægge dig fast på noget fra starten. Det er vigtigt Nemesisen hænger sammen med den galakse i har defineret og tematikkerne i jeres spil. Mere om Nemesisen nedenfor.

Spilpersons skabelse & Nemesis

Spilpersonerne bliver delvist lavet i sidste del af Genesis. Når terningerne er sat skal spillerne derudover vælge hvilken race den er, fundere lidt over deres karakter koncept, sætte deres evner som helhed og indføre det på et karakter ark (vedhæftet i bilaget). På det står også ”evnerne” som har stor betydning for spilmekanikken. Alle spilpersoner har minimum to i hver evne, repræsenteret som 2 krydser, to af dem kan hæves til tre. Flere krydser betyder flere terninger, hvilket generelt betyder flere og bedre muligheder. Mere om det i næste afsnit.

Mens spillerne laver deres spilpersoner laver du din: Nemesis. Såkaldt fordi dens vigtigste funktion er at være diametral modsætning til spillernes, deres opposition, antagonisten mod deres protagonist osv. Derudover skal den være en repræsentant for truslen mod galaksen, som defineret i Genesis. Det betyder han skal dele værdier og mål med dem og deres success også afhænger af hans i en hvis grad. Hvis truslen er en ond, invaderende race er en åbenlys mulighed Nemesis er deres højeste leder, men kan også sagtens være nogen længere nede i hierarkiet, for eksempel en hærleder eller en snigmyrder udsendt for at forhindre spillerne i at klare deres meget vigtige mission. Så længe den er en proper antagonist og har mulighed for at komme i spillerne i vejen for deres mål. Antagonister behøver dog ikke nødvendigvis være onde og Nemesis kan også være en tragisk figur, eller, hvis du føler dig plot twisty, have et ultimativt nobelt mål som spilpersonerne ikke kender til. Nemesis behøver heller ikke at være den mindste smule menneskelig, men kan også være en AI eller bevidstheden bag den sorte kraft som overtager universet. Det er dog min erfaring at nemesis fungere bedre som en ”agent” type, der kan rende spillerne i hælene og har sin egen gøren og mål, nærmere end at gemme den som en boss fight til sidst. Under alle omstændigheder skal den dog være en spilperson. Det skal være en sej en som DU har lyst til at spille. Du må sætte scener med Nemesis ligesom alle andre spilpersoner. Den har dog ikke evner på samme måde som dem.

Når i er færdige med spilpersoner og nemesis er det oplagt at holde en pause.

Spilmekanikken

Mekanikken som detaljeres her bruges når i reelt er spil, altså, når i er i gang med at sige hvad jeres spilpersoner gør, snakker in-character og alt det der. Princippet er lidt det samme som Genesis: Terninger rulles og fordeles på nogle lister, som har betydning for fiktionen. Her afgør udfaldet bare hvad der sker for spilpersonen.

Når en spilperson gør en bestemt slags handling, helt generelt når udfaldet er usikkert og interessant, skal der slås terninger. De slår så mange terninger som de har i evnen der passer til den handling. Hver evne har to lister med udfald og en terning sættes på hver, valgt af spilleren. Den første liste repræsentere effektivitet, om handlingen lykkedes eller ej, mens den anden er bivirkninger, hvor vidt der sker andre gode eller dårlige ting ikke direkte relateret til målet. Ligesom i Genesis, kommer alle udfald i form af sætning der skal fortolkes i forhold til den nuværende situation. Højere er generelt bedre fra karakterens synspunkt , hvor 1-3 generelt er et dårligt udfald og 4-6 et godt. Videre må spillere beskrive udfaldet for alle terninger der viser 6 mens spilleder *eller* en anden spiller må beskrive på alle andre udfald. Man kan altid give fortælleretten fra sig og spørge en anden ved bordet hvad der fedest.

Eksempel: *Kelu angriber en vagt med en lyssabel. Det tæller derfor som kamp. Spilleren har tre i den evne, så der slås tre terninger, som viser 3, 1 og 6. Sekseren bliver sat i effektivitet og treeren i bivirkninger. Ifølge listerne for kamp giver det beskrivelserne: "du besejrer din modstander elegant" og "du bliver hårdt såret og ukampdygtig i noget tid". Spilleren beskriver hvordan Kelu lynhurtigt løber hen til vagten og skærer hans blaster over i samme øjeblik den trækkes. Spillederen følger op med at fortælle en anden vagt, uset før nu, får et skud af mod Kelu. Begge vagter bliver lagt ned herefter, men Kelu kan ikke gøre noget med armen før den får pleje.*

Mekanikken er ikke helt ulig skill checks fra D&D eller tilsvarende i andre klassiske systemer, bortset fra der er relativt konkrete udfald på alle slag, i stedet for binært lykkes/ikke lykkes. Det er designet til at der altid skal komme interessante ændringer i situationen ud af hvert eneste slag, ofte flere af gangen. Derfor er det også vigtigt at terningerne ikke kastes for ofte. Generelt gælder "Let it ride" princippet: Man kan ikke prøve noget igen når man har fejlet én gang. En enkelt terningeslag er som oftest nok til at afgøre en konflikt. Når det først er slået, så skal situationen have ændret sig markant hvis man skal prøve på det samme igen. I stedet for så prøv at sørge for at der sker så meget at det ikke længere relevant at gøre det samme. Terningerne har meget magt og udfaldene, især på seksere og ettere, må gerne være meget markante. Rul i det hele taget ikke hvis det at fejle ikke er tilpas dramatisk. Lad spillerne sejre når de gør noget der er let for en action helt. Hvis hvert eneste terningerul ikke er spændene, slår i for meget.

Prøv at holde effektivitet og bivirkninger adskilt. Den vigtigste forskel er at effektivitet handler om hvorvidt spilpersonen opnår det de gik efter at gøre, mens bivirkninger altid er noget helt andet. Det betyder f.eks. at hvis en spilperson leder efter noget bestemt information og de vælger bivirkningen "du lærer noget interessant", så er det ikke den information de ledte efter, men måske noget der er ligeså vigtigt. Bivirkninger og effektivitet skal helst være omtrent lige vigtige. En sekser i effektivitet og en etter i bivirkning skal betyde at man betaler en forfærdelig pris for sin success, samtidig med det omvendte kan betyde man ikke gjorde det man ville, men der skete noget man virkelig havde brug for.

Du som spilleder ruller aldrig terninger, men kan i stedet stille situationer op hvor spillerne bliver nød til at rulle. Når du bringer dem i fare og de slår dårligt, så er det det samme som havde du lavet et direkte angreb.

Der er seks forskellige handlinger. De følger generelt det samme format, men har forskellige udfald på deres lister, og bliver brugt i forskellige situationer. Det er beskrevet herunder hvornår hvilke generelt skal bruges, men en anden måde at afgøre det på er at kigge på udfaldene og se om de fleste passer til situationen.

Kamp
Når en spilperson kæmper fysisk mod en defineret modstander, med liv og lemmer som indsats, så skal de slå et kamp rul. Mediet de kæmper igennem er lige meget, det kan være nævekamp, skudduel eller kamp mellem fighter rumskibe. Så længe modstanderne er relativt veldefineret og der er noget på spil, så er det et kamp rul. Hvis modstanderne burde være lette at besejre, eller spilpersonerne er i en position hvor de kan uskadeliggøres dem uden de kan slå tilbage, så er det ikke nødvendigt at slå terningerne, så lykkedes det bare spilleren. Sådan noget som et snigangreb, men som ikke er sikkert om lykkedes (for eksempel hvis det er Nemesis det bliver gjort på), så bør terningerne stadig rulles, for at se hvad udfaldet af angrebet er, og hvad der sker bagefter.

Trods Fare
Essentielt alt det du ser i en action film af farlige stunts... Som ikke er en gensidig slåskamp. Hoppe over brede kløfter, styre et rumskib igennem et meteor felt, løbe ud af et sammenstyrtende tempel, løbe mellem to skyttegrave i tung ild. Når der er et eller andet der truer spilpersonen, og de må gøre noget for at undgå det, så er det et Trods Fare rul. Ligesom kamp skal der være en trussel om fysisk skade, men her 'kæmpes' der generelt mod miljøet og man forsøger ikke at vinde, bare at slippe uskadt igennem. Dog kan godt faren godt være repræsenteret af en person, spilpersonenen er bare ikke villig eller istand til at kæmpe direkte mod dem. At undgå en uset snipers skud er et Trods Fare rul. Tilgengæld er spilpersonen i sikkerhed for den sniper resten af scenen hvis det lykkedes.

Overtalelse
Når en spiller prøver at få nogen til at gøre noget bestemt og de gør det primært gennem sociale midler, så er det et overtalelses rul. Metoden kan være logik, løgn, patos, bestikkelse eller trusler om vold, så længe at det ikke rent faktisk eskalere til kamp. Det er også vigtigt at spilpersonerne har et konkret mål, noget de vil have fra den anden part. Eksempler kunne være spilpersonerne der prøver at overtale galaksen ledere om at kæmpe sammen mod truslen, få vagten til at lade dem gå igennem porten, eller endda overtale Nemesis om at dens mål er forkert. Hvor meget i kommer til at bruge det her rul og hvor meget i bare tæver jer igennem alting er op til jer, men denne her slags handling er ikke mindre effektiv end de andre og må gerne have store konsekvenser.

Udforsking
Handlingen man bruger når man spilpersonen vil finde noget og bliver nød til at tilbagelægge en vis distance for at nå frem til det. Som altid skal der være noget på spil, så en sikker rute mellem to planeter er ikke et rul værdigt, mens at finde et ældgammelt tempel på en fjendtlig jungle planet er. Det er ikke et krav at spilpersonerne ved hvor hvad de leder efter helt præcist er, så længe de har et sted at starte. Man kan godt rulle først også ud fra udfaldet, fortælle hvordan man fandt frem til det. Derfor kan denne handling også bruges som et slags

"investigation" rul, hvor spilpersonerne prøver at finde ud af noget bare ved at lede, men det fungere ikke rigtig hvis de bare render rundt i en dagligstue, så er det bedre bare at give dem hvad de vil have. Handlingen kræver en rejse, om det er på gåben eller rumskib, hvor der kan opstå problemer undervejs.

Speciel Evne
Når spilpersonen bruger en eller anden unik form for teknologi eller mærkelig evne rulles den her. Det vil oftest være spillerne der tager initiativ til at bruge en evne, og den er især nyttig til klare en situation som ingen af de andre handlinger dækker. Ofte vil det følge af Genesis hvilke slags specielle evner der kan være. Hvis genteknologi er hot, kan det være spilpersonen har vinger og kan flyve, eller kan spytte med giftigt slim. Det kan være en unik og nyttig gadget eller en evne alle af den alien type har. Man kan godt have mere end én evne, det er det samme rul under alle omstændigheder. Spillere godt finde flere i spil, så længe det giver mening i den etablerede galakse og det er fedt. Dog lægger resultaterne i høj grad op til at evnerne kan være farlige, eksperimentelle og svære at kontrollere, så der hvor de udfald ikke giver mening kan det være relevant at bruge en anden slags handling. Det er ikke super vigtigt alle spillere har et helt klart oplæg til en speciel evne fra starten, især ikke hvis de selv ikke har noget imod den mangel.

Helteterning

På spillerpersons Genesis ark er et af spørgsmålene "Hvilken slags karakterudvikling skal den igennem?". Der er en lille regel knyttet sammen med svaret på det spørgsmål: Hvis spilleren i løbet af scenariet demonstrere at deres spilperson er gået den udvikling igennem og har ændret sig, så kan de få en "helteterning". Giv dem en token eller en sjovt farvet terning. Denne kan så bruges som en ekstra terning de kan tilføje til et enkelt slag. Man kan godt vælge at bruge helteterning efter de har rullet de øvrige terninger. Det er primært dig som spilleder der afgør hvornår de har gjort ”nok” for at de kan få helteterningen. Generelt skal det ske sent i scenariet, det handler jo om udvikling, og det vil typisk vil være forbundet med en markant, dramatisk handling. Spørg ind til spillernes svar på spørgsmålet i Genesis og prøv at få noget relativt præcist frem. Du må også gerne hjælpe spillerne til at opnå deres mål, da de kan være svære at opnå uden, men det er ikke kritisk alle når at få en helteterning før spillet slutter.

Galaksens Skæbne

Når spillet er ved at nå sit klimaks og det er tid til at afgøre om galaksen bliver reddet eller ej, så smæk arket for galaksens skæbne på bordet (bilaget). Det er essentielt en speciel handling som spillerne er fælles om. Herfra har hver spiller kun et enkelt terningeslag tilbage før scenariet ende. Spil videre og frem imod at hver spiller bliver nød til at bruge en evne, gerne noget episk og fedt. Gennemfør handlingen som sædvanlig, men behold terningerne bagefter som de blev slået eller skriv resultatet ned. Det er oplagt spillerne bruger deres helteterninger her, fordi det er sidste chance. Når alle spillerne har lavet en handling og det hele vakler mellem ruin og frelse, så saml terningerne i en fælles pulje og fjern de tre højeste, to hvis der kun er tre spillere, og lad spillerne fordele 3 på spørgsmålene på galaksens skæbne arket. Når i er færdige med det, spiller i videre, uden at slå flere terninger og nu med det mål at få de ting som blev valgt på arket til at gå i opfyldelse, f.eks. få spilpersoner eller nemesis slået ihjel og vise galaksen som værende reddet eller ødelagt.

Død?

Regelen er at spilpersoner kun kan dø efter og som følge af Galaksens Skæbne, eller hvis de frivilligt selv vælger det på et passende tidspunkt. Det inkludere Nemesis: Det er umuligt for spillerne at dræbe den i starten af spillet, omend de godt kan overvinde eller ydmyge den midlertidigt. Alternativt så er det jo science fiction, så der kan sagtens være måde at komme tilbage fra graven på.

Spiller mod spiller?

Som udgangspunkt er der ikke lagt op i scenariet til at spilpersonerne kæmper indædt mod hinanden, men det kan ske og det kan højne dramatikken gevaldigt at have nogle enkelte fejder. Hvis spilpersoner laver nogen af de definerede handlinger direkte mod hinanden, så foregår det således: En af spilpersonerne udpeges som den aggressive og en som den defensive. Det betyder ikke så meget hvem der er hvad, så bare vælg tilfældigt hvis det ikke er åbenlyst. Begge ruller terninger lig de evner de respektivt bruger, ofte det samme for begge. Den defensive spiller giver så sin laveste terning til den anden som SKAL bruge den, enten som effektivitet eller bivirkning.

Spillet & Struktur

Når i er færdige med Genesis og du har forklaret spilmekanikken, så spiller i. Jeg har relativt få konkrete anvisninger til hvad du så skal gøre, fordi det afhænger af hvad i har skabt, men i min erfaring følger det meget naturligt. Basalt set skal du bare følge op på hvad i har lavet i Genesis og prøve at få så meget af det i spil som muligt, hvilket inkluderer et ret solidt oplæg til et plot.

Der er basalt to forskellige måder du kan spillede på: Du kan i dit stille sind bygge et handlingsforløb op over det der er skabt i Genesis og føre spillerne igennem den historie. Eller du kan sætte de første par scener, men så ellers lade spillet flyde den vej det vil, dog med det endelige mål for øje, og i fællesskab improvisere resten. Jeg er klart størst fan af sidste mulighed og mekanikken virker bedst sådan, men den første kan godt være en fordel med mindre initiativrige spillere. Så længe det i har skabt i Genesis kommer i spil. I begge tilfælde har du også en Nemesis som du kan bruge til at sparke gang i tingene og føre spillet fremad. Det er nyttigt at tænke i den klassiske tre akt historie struktur, med introduktion, eskalering af konflikt og klimaks. Det lægger op til en episk historie om helte støbt i konflikt der ender med at redde galaksen. Omformet til en rollespilsmodel, er den givet som struktur nedenfor. Du behøver ikke følge den slavisk, især ikke hvis du gerne vil give spillerne frihed, men tænk altid i eskalering og skub hen imod et klimaks.

Akt 1: En helt almindelig dag, indtil...

Første akt handler om at introducere galaksen fra gadehøjde, spilpersonerne, truslen og nemesis. Start gerne mens status quo stadig eksistere. Giv spilpersonerne en mulighed for lidt frit rollespil, især indbyrdes, og prøv at lære dem at kende.

Herefter, ødelæg status quo, gerne hårdt og brutalt. Pludselige eksplosioner virker altid. Hvad truslen er og hvad der kommer til at ske er defineret i Situationen i Genesis. Generelt er det truslen der giver sig til kende, eller nogen der kæmper tilbage imod den, hvis den allerede har

fodfæste i galaksen. Giv spillerne en chance undersøge hvad der foregår og gøre noget ved det, men etabler også truslen som mægtig. Introducer din nemesis så tidligt som muligt, som repræsentant for truslen, hvis de da ikke er en og samme. Begynd at udfordre, slå terninger og få tingene til at løbe løbsk indtil nogen er flygtet, taget til fanget, styrtet ned eller et eller andet som ændrer situationen radikalt.

Akt 2: Det eneste der kan redde os

Spilpersonerne skal på "quest" eller mission af en art, for at få fat i hvad det end er der kan stoppe truslen mod galaksen, som defineret i Genesis. Prøv at etablere truslen som så mægtig at man ikke kan kæmpe mod den på konventionel vis, så man ved hvor seriøs situationen er. Deres hær er mange gange større, de har en teknologisk fordel eller er bare usårlig. Hav gerne scener med Nemesis hvor dens mål etableres og forfærdelige ting sker. Planeter der eksploderer, og den slags. Giv spilpersonerne nok information til at de har noget at jage efter, som kunne være nøglen til at redde galaksen. Som systemet er lavet kan de godt fejle, i hvilket tilfælde du kan give det forfærdelige konsekvenser også give dem et værre alternativ, selvmordsmissioner og den slags. Eller lad det være op til dem selv at finde ud af hvad de så vil gøre. Der må også meget gerne være tid til at spillerne fjoller lidt rundt på egen hånd og ikke går direkte efter målet.

Siden det her er Space Opera er det oplagt at missionen er noget der kræver de rejser på tværs af galaksen og udforsker fremmede planeter. Gemte artefakter i ældgamle byer på planeter med kæmpe insekter og lava alle vegne osv. Brug så vidt muligt planeterne skabt i Genesis. Tidsmæssigt skal akt 2 være længst og hvis der er tid, må gerne den bestå af mere end én mission og lokation.

Akt 3: Nu eller aldrig

Klimaks, det store showdown. Nemesisen og truslen er tæt på at nå sit mål, og spilpersonerne må stoppe det. Det virker godt med et lille intermezzo her, en stille scene, hvor der kan reflekteres på hvad der er sket og hvad der er på spil, f.eks. under den lange rumrejse til der hvor det endelig slag skal stå. Hvor spilpersoner lige kan spille på deres relationer en sidste gang. Herefter, skal det være så episk som muligt. Overvej hvor stort det kan gøres når du har en hel galakse til rådighed. Kæmpe krige mellem millioner af rumskibe, planeter der ryger i krydsilden, osv. Sæt fart på, så det hele føles som en stor jagt, hvor der ikke tid til at stoppe op. Nemesis er der selvfølgelig, klar til et sidste opgør. Giv hver spiller spotlys og ét ternigeslag og lav så Galaksens Skæbne når den sidste handling der skal lykkes er i gang. Som det følger af den behøver scenariet ikke have en lykkelig slutning, omend det er sandsynligt det gør. En epilog er ikke så spændene, så efter i har fået jeres valg om galaksens skæbne i spil, antyd højest de varige konsekvenser af alt der er hændt og slut så hurtigt af med spillernes rumskib der flyver ud mod stjernerne igen, eller noget i den stil.

Spilstart

Her er et forslag til hvordan du kører spilstarten, før i reelt går i gang med nogen dele af scenariet.

1. Præsentationsrunde.

Tag en runde rundt om bordet hvor folk introducere sig selv og fortæller om hvilke forventninger de til scenariet.

2. Genre og Stil

Fortæl om scenariet i grove træk, essentielt indholdet af de første par sektioner af det her dokument. Fortæl især at:

- Det er et space opera scenarie, med aliens, rumskibe og eventyr.
- Der er ikke fastlagt plot, setting eller spilpersoner, det skal *i* lave.
- Der er flere mekanikker der hjælper det hele på vej, men det er gruppen som helhed der har ansvaret for fortællingen.
- Spilpersonerne er som udgangspunkt helte, spilleder er skurk, der er et "party" og der er nok en galakse der skal reddes.

Tag imod spørgsmål og klargør hvis der er noget du kunne ane i præsentationsrunden at spillerne har misforstået.

3. Opvarmning

Lav noget opvarmning for at få gruppens kreative energi i gang. Jeg foreslår i først laver en simpel associations leg, hvor du siger et ord, personen til venstre for dig siger det første der falder dem ind, også videre rundt om bordet. Kør nogen omgange, indtil folk virkelig siger det første de tænker på.
Herefter en lidt mere detaljeret fortælle leg. Her går det ud på at en fortæller noget med en enkelt sætning og den næste forsætter, igen med enkel sætning. For at sætte fortællingen i space opera genren, kan du starte med:

"I en galakse langt, langt væk, bor et væsen kaldet Razlok"

Derefter fortsætter den næste spiller og fortæller videre om det her væsen, dens oplevelser eller stedet den bor, eller hvad de nu finder på. Klip den når i har fået en lille, afsluttet fortælling ud af det.

4. Gå igang med Genesis

Forklar reglerne og formålet med Genesis, med vægt på at fortolkningerne er det vigtige. Giv eventuelt et eksempel og sæt så spillerne i gang med at slå terninger og snakke.

5. Efter Genesis

Når det er færdigt, så tag en pause. Hvis i har brug for at få energien op lige inden spillet reelt går igang, så få alle spillerne til at sige "SPACE!" højt i kor. Og igen, for det var ikke højt nok første gang!

Regel Opsummering

Genesis

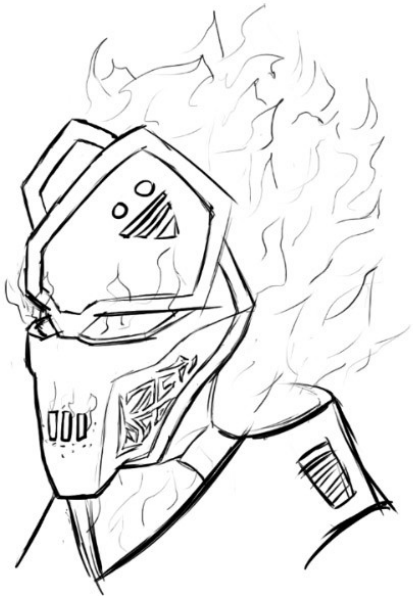
- Rækkefølge: Galaksen & Teknologien, Alien og Planeter(parvis), Situationen, evt. Alien og Planeter igen, Spilpersoner og Nemesis(individuelt)
- Fire spørgsmål og fire terninger (d6) per side
- Terninger fordeles ligeligt mellem spørgsmålene, antallet af øjne indikere et givet svar
- Fortolkningen af svaret er det vigtige
- Hver spiller har en joker som kan bruges til frit at definere et svar på et spørgsmål, en mere på Spilpersons siden
- Spillere bestemmer over de terninger de selv ruller

Spilpersoner

- Resultaterne af Genesis Karakter og Nemesis siderne skrives ned på et på et karakter ark
- Spilpersonen skal derudover have et navn og et oplæg til specielle evner
- To af evnerne opgraderes fra 2 til 3, valgfrit
- Nemesis er en personificering af truslen mod universet og konstant modstander af spilpersonerne

Spilmekanik

- Når en spilperson vil gøre noget hvor udfaldet er usikkert og interessant, rulles der terninger
- Spilleren slår så mange terninger som spilpersonen har i den handling den udfører
- To af terningerne fordeles frit på listerne over effektivitet og bivirkninger for den handling
- Rulleren fortæller på hvad der sker på 6, spilleder eller en anden spiller på 1-5
- Udfald bør være dramatiske og skabe nye situationer og problemer
- Spilleder ruller ikke, sætter spilpersonerne i situationer hvor de ruller i stedet
- Spiller mod spiller, skal angriberen bruge den laveste terning forsvareren har slået
- Galaksens Skæbne: På hver spilpersons sidste terningeslag gemmes resultatet og lægges i en fælles pulje. Tre/to højeste slag fjernes og der fordeles på arket.
- Ingen spilperson inklusiv Nemesis kan dø før Galaksens Skæbne

Forløbs Oversigt

1. Præsentations runde: Navn og forventninger (5 minutter)
2. Afklaring af genre og spilstil (10 minutter)
3. Opvarmning, associationsleg og fortælleleg (10 minutter)
4. Genesis (1 time)
5. Udfyldning af spilpersonsark og forklaring af spilmekanik(10 minutter)
6. Pause (10 minutter)
7. Akt 1: Introduktion af spilpersoner, truslen og Nemesis (ca. 45 time)
8. Akt 2: En quest efter nøglen til galaksens frelse, truslens destruktion og massere af planet hop (1-2 timer)
9. Akt 3: Klimatisk opgør, store krige og Nemesis (ca. 45 minutter)