

DE TILLRESTA

KROPP ○ ○ ○ ○ ○ SPELARE

REAKTION ○ ○ ○ ○ ○ NAMN

SINNE ○ ○ ○ ○ ○ KONCEPT

DRIVKRAFT RÄDSLOR

.....

.....

SPECIALDRAG SKADA

..... ○ ○ ALLVARLIGT SÅR -1 Kropp

..... ○ KRITISKT SÅR -1 Kropp

NOTERINGAR VÄLMAENDE

○ KONTROLLERAD

○ OLUSTIG Lindrig stress

○ OFOKUSERAD -1 Sinne

○ SKAKAD Allvarlig stress

○ STRESSAD -1 Självkontroll

○ NEUROTISK -2 Sinne

○ ÅNGESTDRABBAD Kritisk stress

○ IRRATIONELL -2 Självkontroll

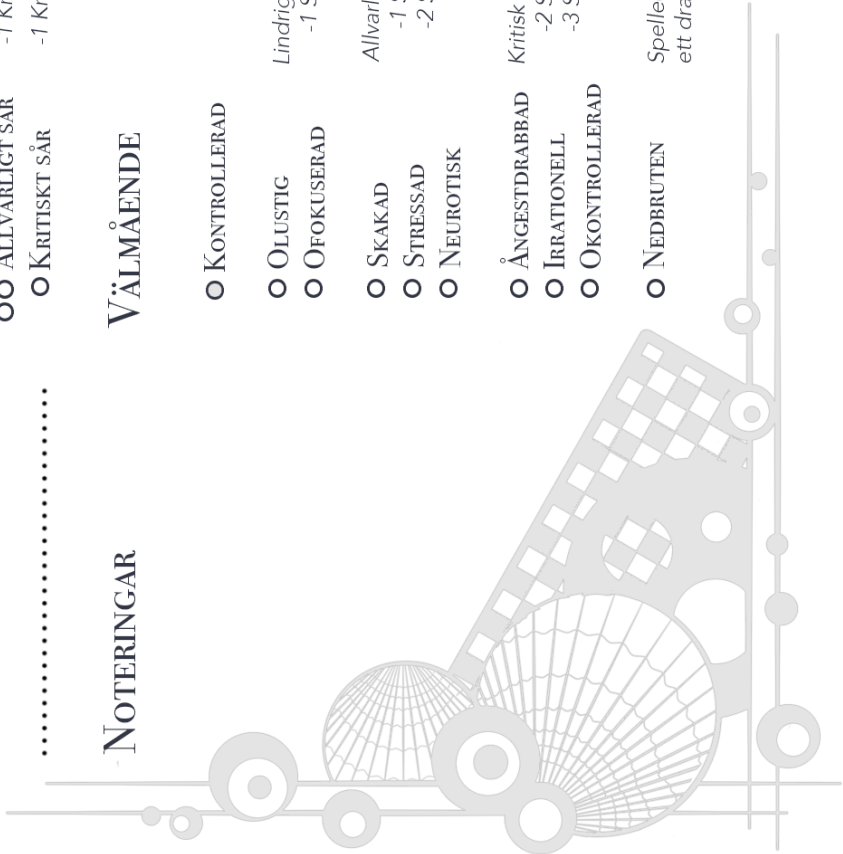
○ OKONTROLLERAD -3 Sinne

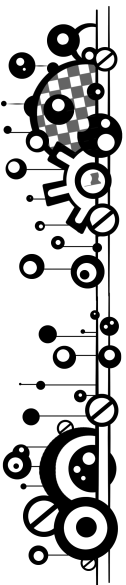
○ NEDBRUTEN Spelledaren gör ett drag

De tillresta - Spelarbok

Gustav Ruthgård

13 oktober 2018





2

1 Introduktion

Det här rollspelets regler baseras på idéer ur Apocalypse World och kan därför räknas som ett så kallat PbtA spel, eller Powered by the Apocalypse spel. Spelardragen är inspirerade av Kult: Divinity Losts spelardrag.

Alla spelare kommer ha karaktärer som är födda i den lilla orten Marylain som ligger 6 mil väster om New Orleans i den amerikanska södern. Din karaktär är född 1977 och har någon gång mellan 1995 och 1999 flyttat ifrån Marylain för jobb eller högre studier.

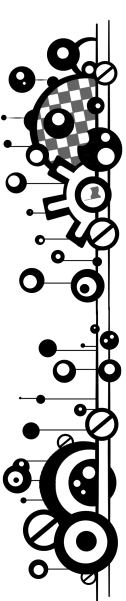
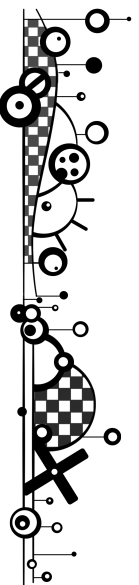
2 Koncept

Ditt koncept är grundinriktningen för din rollperson, det definierar vilken typ av karaktär den du spelar har, det ger också en känsla för vilken bakgrund karaktären har. Följande koncept finns att välja bland:

- Agenten
- Korren
- Atleten
- Familjevårdaren
- Politikern
- Förbrytaren

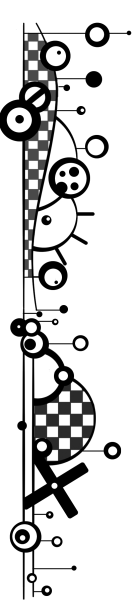
2.1 Grundegenskaper

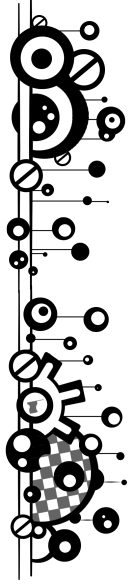
I det här rollspelet finns tre grundegenskaper. När du slår för ett spelardrag använder du två sexsidiga tärningar och lägger ihop resultatet med grundegenskapen.



27

2-6 Något går fel för dig. SL gör ett drag.





2-6 Du förlorar kontrollen och SL väljer mellan att du är maktlös inför hotet, panikslagen utan kontroll över dina handlingar eller mår dåligt av traumat (sänk Välmående enligt traumats styrka).

- Allvarligt trauma (-2 Välmående)
- Livsavgörande trauma (-4 Välmående)

18 Välmående

Välmående är ett mått på hur pass balanserat rollpersonens psyke är. En rollperson är till en början kontrollerad men kan sjunka i Välmående när hon är med om traumatiska upplevelser.

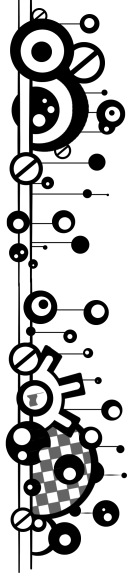
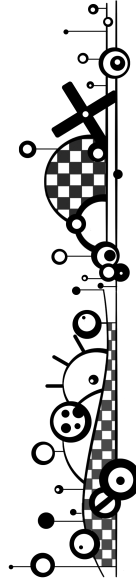
Kontrollerad	
Olustig Ofokuserad	Lindrig stress: -1 <i>Sinne</i>
Skakad Stressad Neurotisk	Allvarlig stress: -1 <i>Själek kontroll, -2 Sinne</i>
Ängestdrabbad Irrationell Okontrollerad	Kritisk stress: -2 <i>Själek kontroll, -3 Sinne</i>
Nedbruten	Spelledaren gör ett drag

19 Hjälpa eller motarbeta

När du hjälper eller motarbetar en annan rollperson, slå och lägg till ditt attribut för samma drag som den andra rollperson slår för.

10+ Ge rollpersonen +2 eller -2 på slaget.

7-9 Ge rollpersonen +1 eller -1 på slaget.



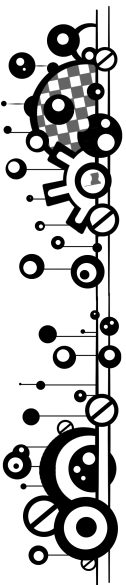
- KROPP beskriver din fysiska förmåga i spelet. Både styrka och smidighet ryms inom begreppet kropp. Följande drag baseras på kropp.
 - Din förmåga att attackera.
 - Din förmåga att undvika fysiska utfall
 - Din förmåga att uthärda fysisk skada.
- REAKTION beskriver din förmåga att uppfatta vad som händer runt din rollperson. Följande drag baseras på reaktion.
 - Din förmåga att överblicka en situation.
 - Din förmåga att läsa av en person.
- SINNE beskriver hur vässat din rollpersons sinne är. Följande drag baseras på sinne.
 - Din förmåga att efterforska information eller att undersöka en plats.
 - Din förmåga att övertala andra på olika sätt.
 - Din förmåga att behålla kontrollen.

2.2 Rädsla och drivkraft

Din rädsla och din drivkraft definierar din karaktär på ett viktigt sätt och hjälper dig att ta beslut utifrån din karaktärs perspektiv istället för ditt eget. Du väljer ett av varje i listan på det koncept du valt eller väljer ett eget i samråd med spelledaren.

2.3 Att bli bättre

Varje gång du misslyckas helt med ett drag och får 6 eller lägre så noterar du en erfarenhetspoäng, man lär sig av sina misstag. Efter varje spelmöte delas också erfarenhetspoäng enligt listan:

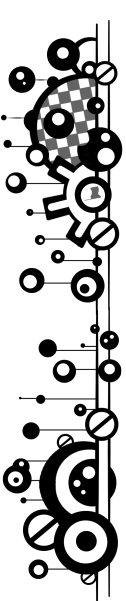
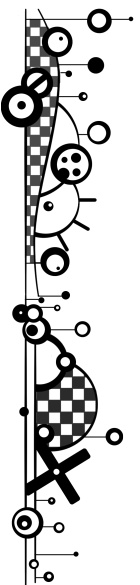


4

- Har du lärt dig något nytt om världen? Ta 1 erfarenhetspoäng.
- Har du ensam eller tillsammans med gruppen löst ett större problem? Ta 2 erfarenhetspoäng.
- Har någon annan gjort något som bidragit till ett bra spelmöte? Ge en erfarenhetspoäng till den.

Du kan använda dina erfarenhetspoäng enligt tabellen nedan.

Du lär dig ett extra specialdrag	7xp
Du ökar en av dina grundegenskaper	10xp



25

16 Agera under hot

När du gör något riskabelt, är under tidspress eller försöker undkomma fara, berättar SL vad hotet är, slå +Sinne för att agera trots hotet.

10+ Du gör det.

7-9 Du gör det, men tvekar, blir fördröjd, eller måste reagera på en komplikation - SL ger dig ett oväntat resultat, ett högt pris eller ett svårt val.

2-6 Det blir konsekvenser, du gör misstag eller så utsätts du för fara. SL gör ett mjukt eller hårt drag.

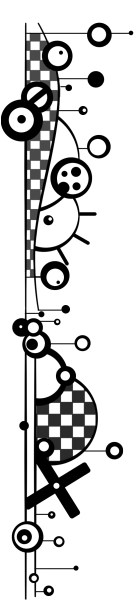
17 Självkontroll

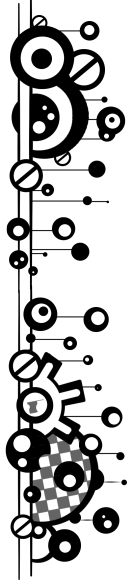
När du använder din självkontroll för att stå emot psykisk påverkan eller påfrestring som stress, traumatiska upplevelser och övernaturliga krafter slå +Sinne

10+ Du biter ihop och kan fortsätta opåverkad.

7-9 Du står emot men ansträngningen ger dig ett tillstånd som varar tills du fått tillfälle att återhämta dig. Välj en:

- Du blir arg, ledsen, rädd eller skuldtyngd. (-1 Välmåendet).
- Du blir hänförd (+1 Relation till det som orsakar tillståndet).
- Du blir distraherad (-2 i situationer där tillståndet begränsar dig).
- Du hemställs av upplevelsen senare (SL får en hållhake).





15 Övertala

När du övertalar en spelldarperson genom förhandling, argumentation eller utifrån en maktposition slå +**Sinne**.

10+ Hon ger vika.

7-9 Hon gör som du vill men (SL väljer):

- Hon är inte nöjd och ber om mer i gengäld.
- Övertalningen skapar problem vid ett senare tillfälle.
- Hon ger med sig men är osäker (övertalningens effekt är bara tillfällig).

2-6 Övertalningsförsöket har oavsiktliga konsekvenser. SL gör ett drag.

När du försöker övertala en rollperson slå +**Sinne**.

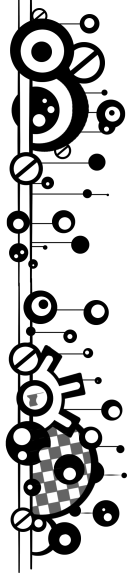
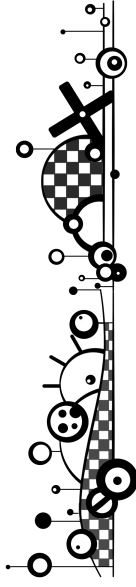
10+ Rollpersonen väljer själv om hon ger med sig eller inte, du ger dock båda effekterna nedan.

7-9 Rollpersonen väljer själv om hon ger med sig eller inte, du väljer dock en effekt nedan.

2-6 Rollpersonen är fri att göra som hon vill och har +1 på nästa slag mot dig. Ingen av effekterna nedan gäller.

Effekter:

- Hon motiveras att göra som du vill (hon får +1 på nästa slag).
- Hon drabbas av tvivel om hon inte gör som du vill (hon får -1 Välmående).



Del I

Koncept

3 Agenten

Du arbetar som någon form av rättsväsans beskyddare, det kan till exempel vara en polis, utredare, detektiv, eller hemlig polis. Att ordningen i samhället upprätthålls är ditt ansvar. Jobbet är på obekväma tider och du förväntas kunna ställa upp när som helst.

NAMN:		AGENT
KROPP:		SINNE:
Sätt ut +2, +1, 0		
SPECIALDRAG:		
Välj 1 av Skytt Detektiv eller Förhörsteknik		

3.1 Specialdrag

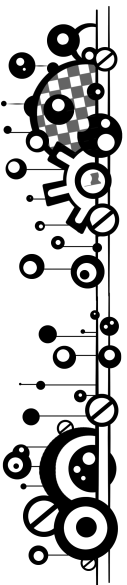
Välj ett specialdrag för din karaktär.

3.1.1 Skytt

När du agerar i strid med ett skjutvapen, agerar du med +2 i modifikation.

3.1.2 Detektiv

När du undersöker något brottsrelaterat, agerar du med +2 i modifikation.



3.1.3 Förhörsteknik

När du förhör någon, agerar du med +2 i modifikation.

3.2 Rädsla

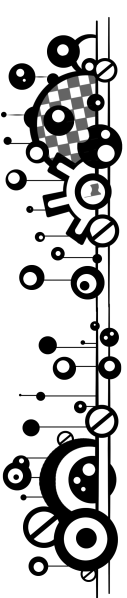
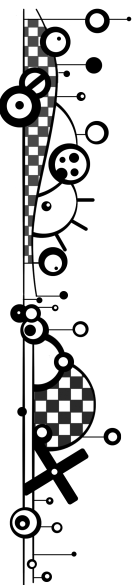
Välj en rädsla eller hitta på en egen till din karaktär.

- Att förlora jobbet.
- Att inte kunna skydda dina vänner.
- Att något ur din bakgrund blir uppdagat av dina vänner.

3.3 Drivkraft

Välj en drivkraft eller hitta på en egen till din karaktär.

- Lagen dömmar alla lika.
- Med lagen som förtecken finner jag makt.
- Jag är här för att hjälpa de svaga.



Medan du talar med personen du läser av kan du spendera dina frågor 1 för 1 för att ställa deras spelare/spelledaren frågor:

- Ljuger du?
- Vad känner du just nu?
- Vad tänker du göra?
- Vad önskar du att jag gör?
- Hur kan jag få dig att ... ?
- Är det något som är underligt?

14 Undersöka

När du undersöker någonting, slå +**Sinne**. Om du lyckas så finner du alla direkta ledtrådar och får ställa frågor för att få mera information.

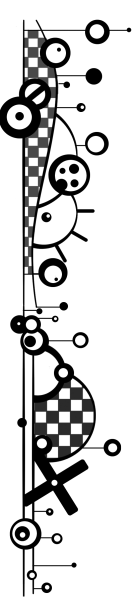
10+ Fråga två frågor

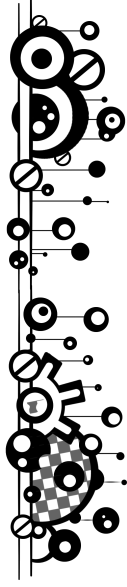
7-9 Fråga en fråga, men svaret kostar dig något. SL bestämmer vad; du behöver någon eller något för att förstå svaret, eller det tar dig extra tid att få reda på svaret.

2-6 Du får fråga en fråga ändå, men du utsätts för oväntad fara eller annan kostnad.

Frågor:

- Hur kan jag få reda på mer om vad jag undersöker?
- Vad säger min magkänsla om vad jag undersöker?
- Är det något konstigt med det jag undersöker?





12 Överblicka

När du överblickar situationen slå +**Reaktion**. Vid lyckat kan du ställa frågor till spelledaren. När du agerar på spelledarens råd ta +1 på ditt slag.

10+ Ställ 2 frågor.

7-9 Ställ 1 fråga.

2-6 Du får ställa en fråga ändå men du drar till dig önskad uppmärksamhet eller utsätter dig för fara.

Frågor

- Vad är min bästa väg förbi hindret?
- Vad är det största hotet mot mig?
- Vad kan jag använda till min fördel?
- Vad behöver jag vara vaksam på?
- Finns det något gömt här?
- Är det något som är underligt?

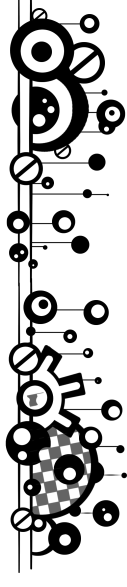
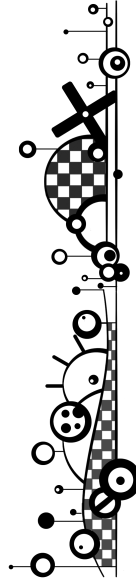
13 Läsa av en person

När du läser av en person slå +**Reaktion**

10+ Ställ 2 frågor.

7-9 Ställ 1 fråga.

2-6 Du får ställa en fråga ändå men du drar till dig önskad uppmärksamhet eller utsätter dig för fara.



4 Korren

Du arbetar med någon form av journalistiskt yrke, det kan till exempel vara en tidningsreporter, redaktör, korrespondent, vloggare eller grävande journalist. Att allmänheten får reda på vad som händer i samhället är ditt ansvar.

NAMN:		KORRE
KROPP:	REAKTION:	SINNE:
Sätt ut +2, +1, 0		
SPECIALDRAG:		
Välj 1 av Informationssökning Intervjuvteknik eller Press		

4.1 Specialdrag

Välj ett specialdrag för din karaktär.

4.1.1 Informationssökning

När du söker information, agerar du med +2 i modifikation.

4.1.2 Intervjuvteknik

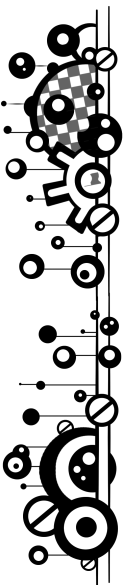
När du frågar ut någon, agerar du med +2 i modifikation.

4.1.3 Press

När du agerar under hot på allmän plats, agerar du med +2 i modifikation om du kan yrka på att du är Press.

4.2 Rädsla

Välj en rädsla eller hitta på en egen till din karaktär.

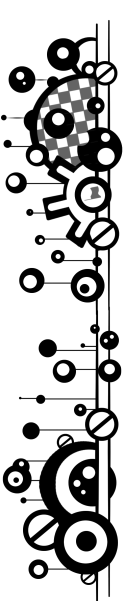
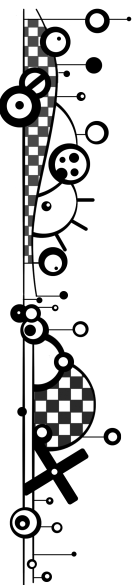


- Att bli skadad av de som hotar dig.
- Att ditt material inte skall publiceras.
- Att inte ha råd att betala hyran.

4.3 Drivkraft

Välj en drivkraft eller hitta på en egen till din karaktär.

- Sanningen måste fram.
- Allas påståenden måste ifrågasättas.
- Det finns mer som följer sig i världen än vad folk tror.



11.1 Allvarligt sår

Såret behöver någon typ av vård eller tid för att läka men blir inte värre av sig självt. Alkohol och smärtstillande droger kan ta bort avdraget som såret ger om så bara tillfälligt.

11.2 Kritiskt sår

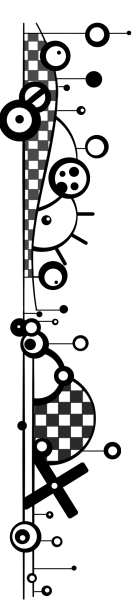
Såret kommer inte läka av sig själv utan förvärras. Den som är kritisk sårad måste ha vård inom kort för att inte dö.

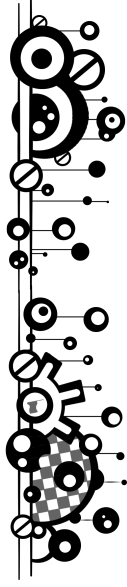
11.3 Avdrag från sår

Om du har icke-strabiliserade allvarliga och/eller kritiska sår drabbas du av avdrag, enligt nedan. Om du har

- ...minst ett allvarligt sår; -1 Kropp
- ...ett kritiskt sår; -1 Kropp
- ...både minst ett allvarligt sår och ett kritiskt sår; -2 Kropp

Om du dricker alkohol, tar smärtstillande, eller bedövar din smärta på liknande sätt, neutraliserar du avdraget från dina **allvarliga sår** under en kortare tidsperiod, vanligen under en scen. Detta gäller inte kritiska sår.





10 Undvika

*När du undviker, blockerar eller parerar skada slå +**Kropp**.*

10+ Du klarar dig helt oskadd.

7-9 Du klarar dig undan det värsta av skadan men spelledaren väljer om du hamnar i ett dåligt läge, förlorar något eller om du inte helt undviker skada.

2-6 Du reagerar för långsamt eller gör en felbedömning: kanske undviker du inte alls eller så hamnar du i ett värre läge än du började i. SL gör ett drag.

11 Tar skada

*När du utsätts för skada slå +**Kropp**. Har du skydd lägger du till värdet till slaget.*

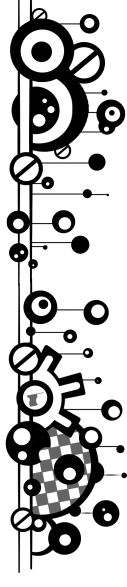
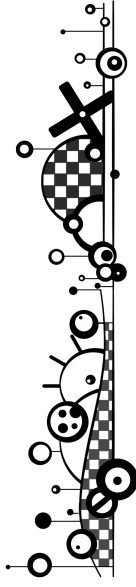
10+ Du biter ihop och kan fortsätta som vanligt.

7-9 Du står fortfarande på benen men spelledaren väljer:

- Skadan får dig att hamna ur balans
- Du tappar något
- Du får ett **allvarligt sår**

2-6 Skadan är överväldigande. Du väljer om du:

- Är utslagen för resten av scenen(SL avgör om du även får ett **allvarligt sår**).
- Får ett **kritiskt sår** men är vid medvetande (har du redan ett kritiskt sår kan du inte välja detta alternativ igen).
- Dör.



5 Atleten

Du arbetar med någon form av atletiskt yrke, det kan till exempel vara en elitidrottare, gymnastiklärare, eller fysioterapeut. Att hålla din kropp i sjukt god kondition och även att motivera andra till det samma är din vardag.

NAMN:	ATLET	
KROPP:	REAKTION:	SINNE:
Sätt ut +2, +1, 0		
SPECIALDRAG:		
Välj 1 av Närstrid Taktiker eller Lagspelare		

5.1 Specialdrag

Välj ett specialdrag för din karaktär.

5.1.1 Närstrid

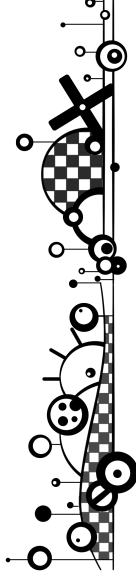
När du agerar i en strid och din kroppsliga fysik är avgörande, agerar du med +2 i modifikation.

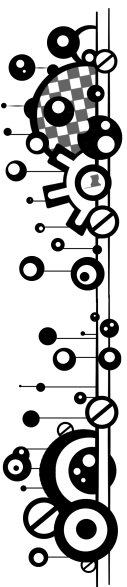
5.1.2 Taktiker

När du agerar i en situation där praktisk taktik avgör utgången, agerar du med +2 i modifikation.

5.1.3 Lagspelare

När du hjälper eller hindrar någon annan att agera i en farlig eller taktisk situation, agerar du med +2 i modifikation.





5.2 Rädsla

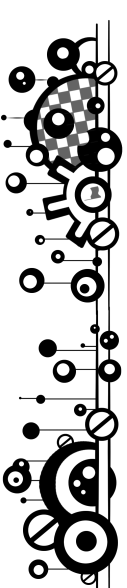
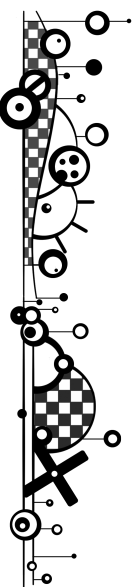
Välj en rädsla eller hitta på en egen till din karaktär.

- Att bli så skadad att du inte kan fortsätta tävla.
- Att bli utnyttjad igen.
- Att skada någon annan på riktigt.

5.3 Drivkraft

Välj en drivkraft eller hitta på en egen till din karaktär.

- Att ständigt utmana din egen förmåga.
- Att stå i centrum och få allas beundran.
- Att visa för din far/mor att du duger.



Del III

Spelardrag

Din rollperson kan utföra alla dessa drag som en följd av att du agerar på olika sätt i en scen. När du säger vad din rollperson gör kan SL då be dig slå för ett av dessa drag.

9 Attackera

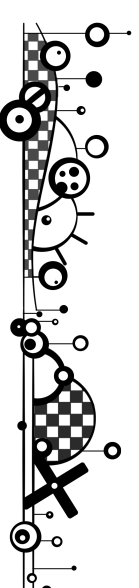
*När du attackerar någon som kämpar tillbaka välj hur och slår + **Kropp***

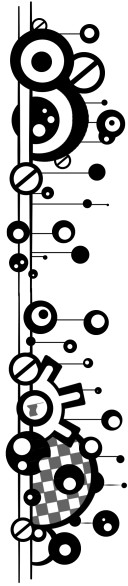
10+ Du lyckas och undviker motståndarens attack.

7-9 Du attackerar motståndaren men till ett pris. Spelaren väljer 1:

- Du träffas av ett motanfall.
- Du gör mindre skada.
- Du förlorar något.
- Du gör av med all ammo.
- Du utsätts för ett nytt hot.
- Du får senare problem.

2-6 SL gör ett mjukt eller hårt drag.

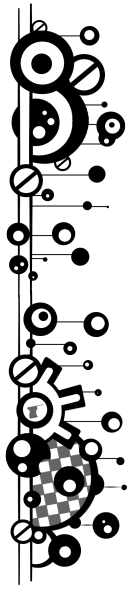
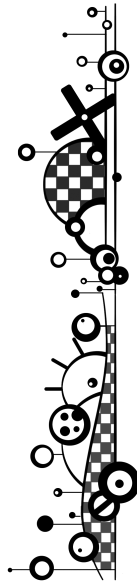




ÖPPEN SCEN
RUBRIK:
PLATS:
HUVUDROLL:
BIOLLER: ,
BIOLLER:

ÖPPEN SCEN
RUBRIK:
PLATS:
HUVUDROLL:
BIOLLER: ,
BIOLLER:

ÖPPEN SCEN
RUBRIK:
PLATS:
HUVUDROLL:
BIOLLER: ,
BIOLLER:



6 Familjevårdaren

Du är den som tar hand om hemmet, familjen och din partner. Du är hemman eller hemmafru och är extremt bra på det. Att familjen fungerar väl, har en fungerande social kontakt med de andra i vinkretsen och att hemmet är i toppskick med skinande ytor och toppiffade fönsterbrädor är din förtjänst.

NAMN:	FAMILJEVÅRDARE	
KROPP:	REAKTION:	SINNE:
Sätt ut +2, +1, 0		
SPECIALDRAG:		
Välj 1 av Minglaren Silvertunga eller Behärskad		

6.1 Specialdrag

Välj ett specialdrag för din karaktär.

6.1.1 Minglaren

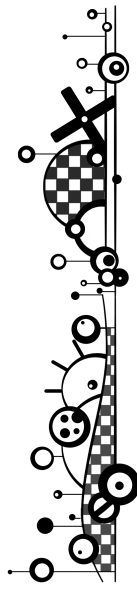
När du småpratar med någon så får du alltid reda på något intressant, agerar du med +2 i modifikation för att läsa av en person.

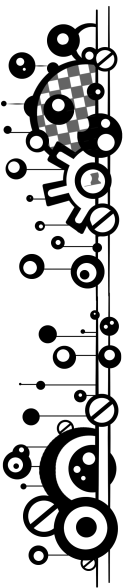
6.1.2 Silvertunga

När du försöker få din vilja igenom, agerar du med +2 i modifikation när du försöker övertala en person.

6.1.3 Behärskad

Du har en mycket fast världsbild och upprätthåller den till varje pris, du agerar du med +2 i modifikation när din självkontroll sätts på prov.





6.2 Rädsla

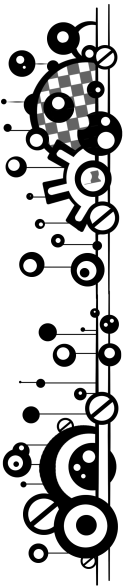
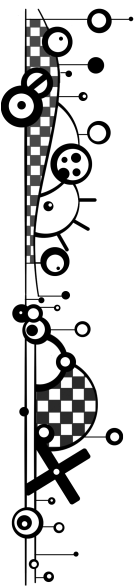
Välj en rädsla eller hitta på en egen till din karaktär.

- Att skilsmässan är ett faktum.
- Att tappa ansiktet i din sociala umgängeskrets.
- Att någon i familjen far illa.

6.3 Drivkraft

Välj en drivkraft eller hitta på en egen till din karaktär.

- Att ha den perfekta tillvaron.
- Att stå i centrum och få allas beundran.
- Att dina barn lyckas i livet.



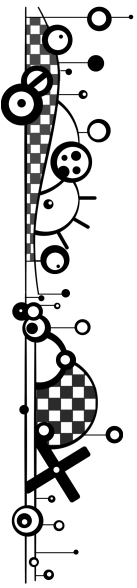
Del II

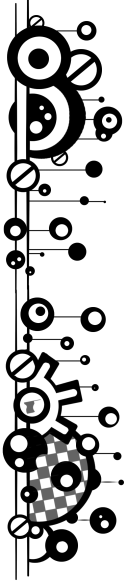
Bakgrundsscener

Skapa fyra scener enligt reglerna i Bakgrundskapande. En av scenerna du skapar kommer vara hemlig och byggas ut av dig och spelledaren tillsammans. Du kommer få ytterligare en scen av spelledaren som blir känd för alla spelare.

HEMLIG SCEN
RUBRIK:
PLATS:
HUVUDROLL:
BIOLLER: ,
BIOLLER:

SPELLEDAR SCEN
RUBRIK:
PLATS:
HUVUDROLL:
BIOLLER: ,
BIOLLER:





- det gör extra oväsen

2-6 Låset går upp men det tar tid och gör oväsen och välj:

- de verktyg du använder går sönder och kan inte användas igen
- det blir stor överkan på låset.

8.1.3 Skrämmande

När du förhör någon på ett hotfullt sätt, agerar du med +2 i modifikation.

8.1.4 Skitliv

Du är van vid att dåliga saker händer dig, när du utsätts för något traumatiskt eller stressande, agerar du med +2 i modifikation.

8.2 Rädsla

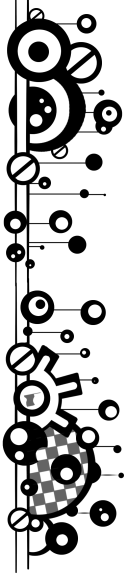
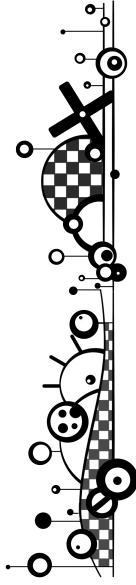
Välj en rädsla eller hitta på en egen till din karaktär.

- Att bli dödad av mina egna.
- Att min familj får reda på vad jag sysslar med.
- Att bli ensam.
- Att inte få nästa fix.

8.3 Drivkraft

Välj en drivkraft eller hitta på en egen till din karaktär.

- Ingen bestämmer över mig.
- Mina fiender är rädda för mig.
- Att göra en sista stöt för att bli fri.



7 Politikern

Du arbetar med någon form av politiskt yrke, det kan till exempel vara en lokalpolitiker, affärsman, eller facklig företrädare. Att driva igenom din ideologi och skaffa så många anhängare som möjligt är din passion. Att skapa allianser med de som står nära din ideologi och se dina meningsmotståndare på fall är din metod.

NAMN:		POLITIKER
KROPP:		SINNE:
Sätt ut +2, +1, 0		
SPECIALDRAG:		
Välj 1 av Debattören Hårdhudad och Påläst		

7.1 Specialdrag

Välj ett specialdrag för din karaktär.

7.1.1 Debattör

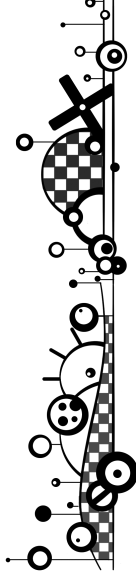
När du för en argumentation med någon och vill få dem över på din sida, agerar du med +2 i modifikation i övertala.

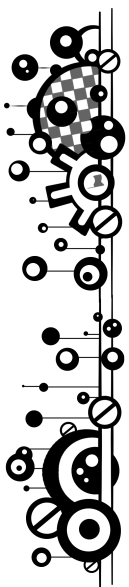
7.1.2 Hårdhudad

När du försöker få din vilja igenom, agerar du med +2 i modifikation när du försöker övertala en person.

7.1.3 Påläst

Du har en mycket fast världsbild och upprätthåller den till varje pris, du agerar du med +2 i modifikation när din självkontroll sätts på prov.





14

7.2 Rädsla

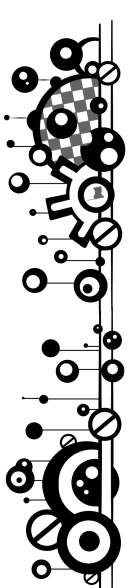
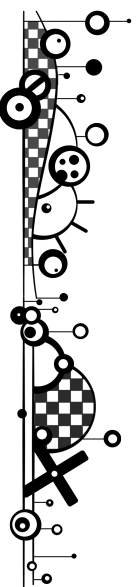
Följ en rädsla eller hitta på en egen till din karaktär.

- Att ditt misstag kommer fram och din karriär är över.
- Att inte komma med i nästa val.
- Att vara utblottad när din karriär är över.

7.3 Drivkraft

Följ en drivkraft eller hitta på en egen till din karaktär.

- Jag är politiker och därför rätteligen privilegierad.
- Min ideologi är den rätta.
- Jag är politiker för att skydda de svaga i samhället.



15

8 Förbrytaren

Du är någon form av förbrytare, det kan till exempel vara en småttjuv, gängmedlem, konstljuv eller luredrejar. Vad som är moraliskt eller juridiskt okej är inte regler som rör dig, du har andra regler att följa i den sociala grupp du befinner dig i. Det finns en anledning till att du är där du är idag, det är omständigheter som har lett fram till den situation du har idag. Det är inte ditt fel...

NAMN:		FÖRBRYTARE
KROPP:	REAKTION:	SINNE:
Sätt ut +2, +1, 0		
SPECIALDRAG:		
Välj 1 av Hänsynslös Skrämmande Ta sig in eller Skallio		

8.1 Specialdrag

Följ ett specialdrag för din karaktär.

8.1.1 Hänsynslös

När du agerar i strid gör du det utan hämmningar, du agerar med +2 i modifikation.

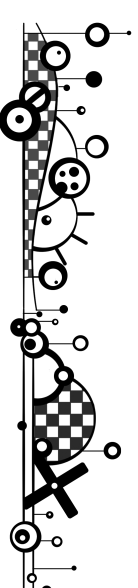
8.1.2 Ta sig in

När du försöker ta dig förbi ett lås med dina universalerhåttng slår +Smidighet.

10+ Låset öppnas snabbt och tyst.

7-9 Låset öppnas men, välj:

– det tar längre tid



Bakgrund

Hur ni skapar era karaktärers bakgrunder tillsammans



Karaktärsskapande

Skapa grundstoftet för din bakgrunds viktigaste 2-3 scener.

Skapa först din karaktär som vanligt för att hitta vart du vill ta vägen. När du är klar med det så behöver du själv fundera lite översiktligt kring två till tre händelser i din karaktärs bakgrund som har varit viktigt för denne. Dessa händelser skall senare kunna knytas in i spelet. Notera ned andemeningen bakom händelsen i en mening, skriv meningen som en tidningsrubrik. Under rubriken noterar du platsen där händelsen utspelas samt två andra biroller som deltar i händelsen. Dessa biroller beskrivs med namn och två till tre karaktärsdrag som stämmer för dem.

1

TIDNINGSRUBRIK

Skapa en tidningsrubrik som beskriver den viktiga händelsen.

2

PLATS

Beskriv platsen för den viktiga händelsen.

3

BIROLLER

Ange namn och karaktärsdrag för 2-3 biroller i händelsen.

Här avslöjas nästan Zhu som Gay

Miljö: Polishusets skjutbana;
Hemlig pojkvän: Officer Francis O'Connor (nykär, stentuff)
Homofob: Officer Joe Mason (skrytsam, självgod)

Väpnat rån mot 7 eleven

Miljö: 7 eleven
Zhu's pappa: Ling (rädd, samarbetande)
Demonbesatt rånare: Jack Larren (skräcknjutande plågarer)

Polisofficer mördad i sitt hem

Francis O'Connors lägenhet med texten Bögsvin skrivet i blod på väggen;
Homofob: Officer Joe Mason (gayhatare, misstänker Zhu, självgod)
Zhu's chef: Cheif Joseph Jamesson (misstroende, kall, hemligt förtvivlad över mordet)

Spela scenen

Tillsammans fördjupar ni varandras karaktärer.

Nu när varje spelare har förberett sin karaktärs viktigaste bakgrundshändelser är det dags att träffas och spela scenerna. Spelarna turas om att etablera sina scener. När det är din tur att etablera scenen så gör du först en introduktion genom att läsa upp rubriken, ge en kort beskrivning av platsen och slutligen introducera birollerna. Skriv upp det som presenterats eller lägg fram det förberedda materialet så alla kan se det under spelet av scenen. Du tar själv rollen som din egen karaktär.

”Från ditt gömställe mellan hyllorna ser du hur den äckliga mannen trycker sitt vapen mot din pappas tinning”

Som spelare i någon annans scen hjälper du den spelaren att etablera sin karaktär, det är därför viktigt att vara lyhörd på vad scenen skall ta för riktning och påverka scenen på ett sätt som



skapar den känsla som huvudrollen skall få. Samtidigt bör ni uppnå mer än vad den som äger scenen har tänkt sig eller kommit på. Den karaktär du gestaltar som en biroll i scenen kommer också finnas med i världen som en biroll även efter att scenen är klar. Scenen etablerar alltså inte bara rollpersonens bakgrund utan även birollerna runt rollpersonen.

Spelledaren hjälper till att etablera miljön och sätta tempot i scenen. Hen försöker också driva scenen åt det håll den etablerande spelaren beskrev den. När scenen känns utspeland klipper spelledaren och lämnar över till den som skall etablera nästa scen.

Om den etablerande spelaren känner att scenen bär iväg åt fel håll så får denne direkt säga det och delar kan spelas om för att passa in bättre.

NÄR ALLA SCENER ÄR SPELADE

Varje spelare tar med sig det som spelades upp ut från spelet och skriver in det i sin bakgrund, om spelaren inte är bekväm med delar av eller hela scener så kan denne ändra det i detta skede. Det är en fördel om de ändringar som görs tas upp med gruppen innan ni startar spelet så alla vet om vad som har ändrats.

Fyll ut de stödord som användes som underlag för scenen till en artikelliknande text för extra bonuspoäng. Din karaktärs bakgrund blir nu lite som tidningsurklipp i en klippbok.

Text och idé: Gustav Ruthgård. Foton Robert Jonsson.

