[VÄRMEDÖD]

Innehåll

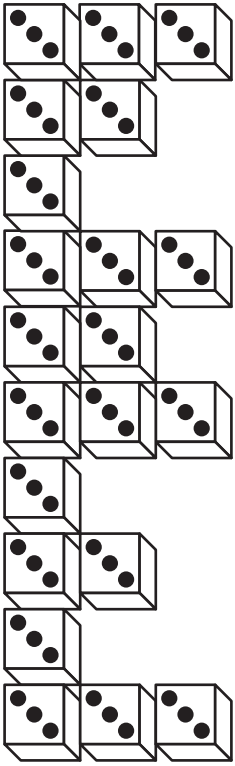
VAD DU BEHÖVER 3
FÖRBEREDELSER 7
ÖVERBLICK 13
AVSNITT 17
SCENER 21
KORTA AVSNITT [FRIVILLIG REGEL] 27
KONFLIKTER 31
ENTROPIN 39
SPELETS SLUT 45

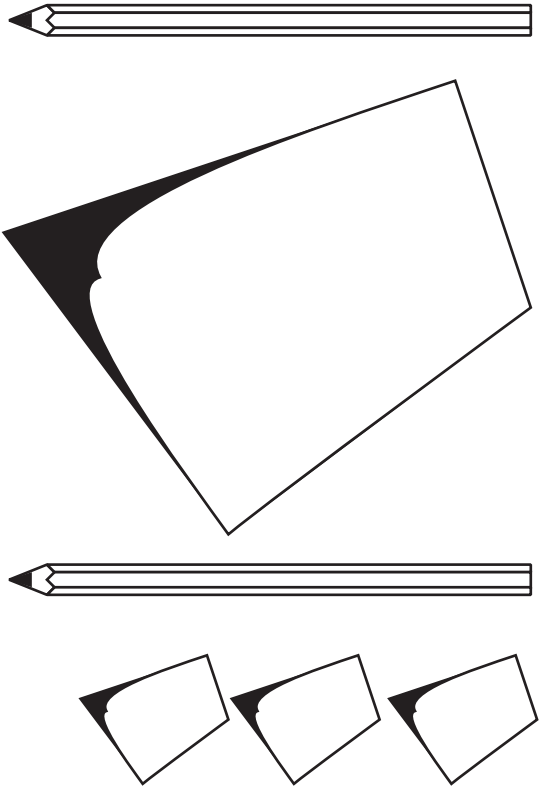
Skapare: Mikael Bergström
Korrläsare:
Andreas Sölvebring, Dan Algstrand
Typografihjälp:
Anders Bohlin, Dan Algstrand.
ISBN 978-91-978488-2-4

Speltestare:
Joel Möller
Fredrik Sergler
Lukas Sernlind
Erik Slesgård
Tack till alla jag glömt.



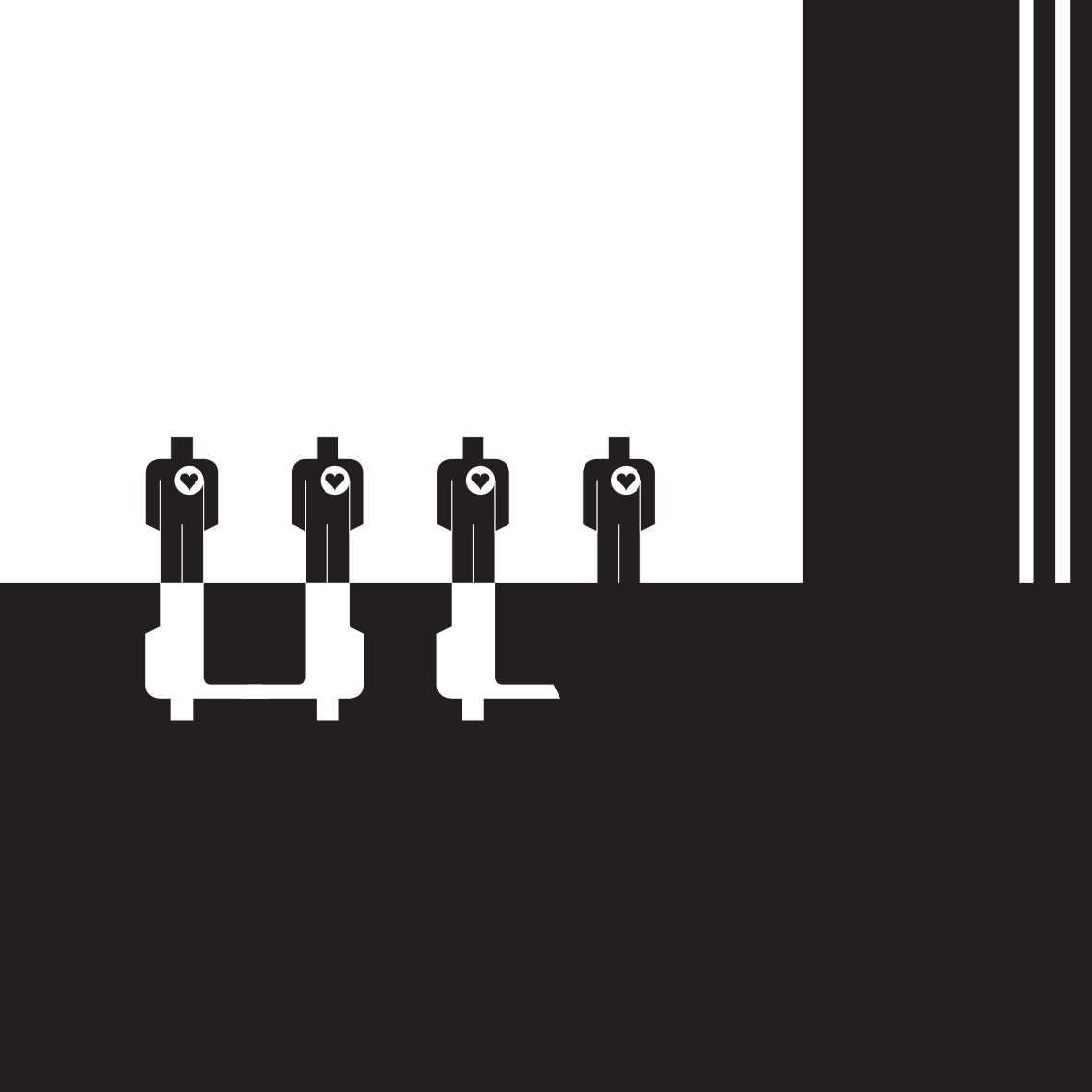
VAD DU BEHÖVER





Ett papper, gärna stort
Penna eller pennor
Ganska många sexsidiga tärningar, i en påse
Ganska många små papperslappar, att skriva på
Tre eller fler spelare
Något sätt att markera vems tur det är
En värld alla deltagare är bekväma i (och intresserade av)
Kärlek
Ett glatt humör

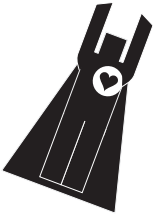
FÖRBEREDELSER



Välj en värld som alla är bekanta med (Bamse, Doctor Who, Ankeborg, Knohult, Stargate, CSI).

Rita upp världens viktigaste AKTÖRER (huvudpersoner, skurkar, medhjälpare). Vilka är återkommande? Lagom antal är tre till fem. Prioritera dynamik och konflikter. Varje aktör ritas i en egen ruta på det stora pappret.

Varje aktör ska ha två eller flera namngivna RELATIONER till andra aktörer. Försök göra relationerna varierade och intressanta. Idealet är relationer som har någon form av dynamik eller spänning inbyggda. Varje relation ritas som ett streck mellan två rutor på det stora pappret.



Gör en lista med viktiga platser. Antalet platser ska vara lika med antalet aktörer. Prioritera platser med betydelse för de valda aktörerna. Var listan skrivs ner är inte viktigt.

Alla spelare börjar med tre tärningar.

Kom överens om vem som börjar.

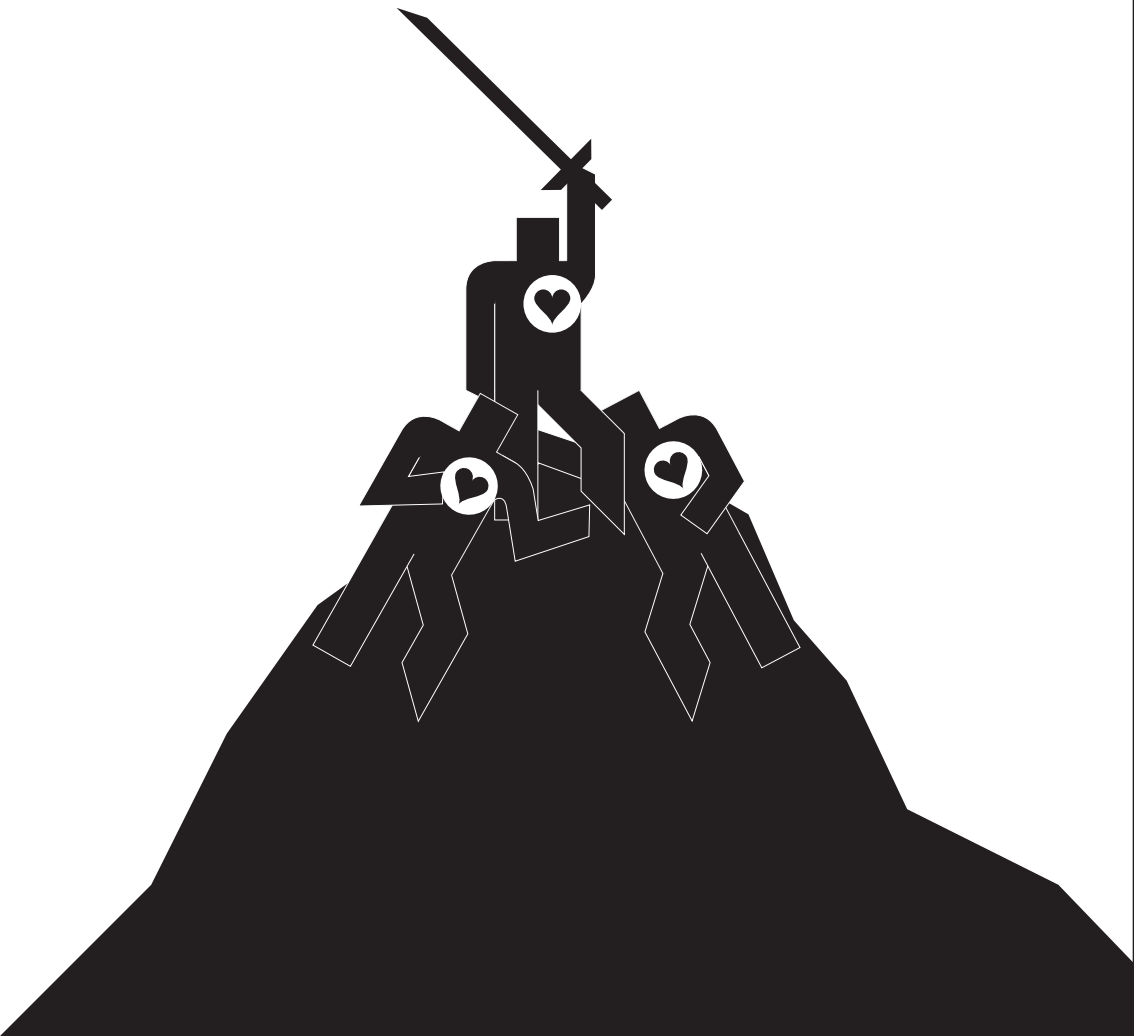


ÖVERBLICK

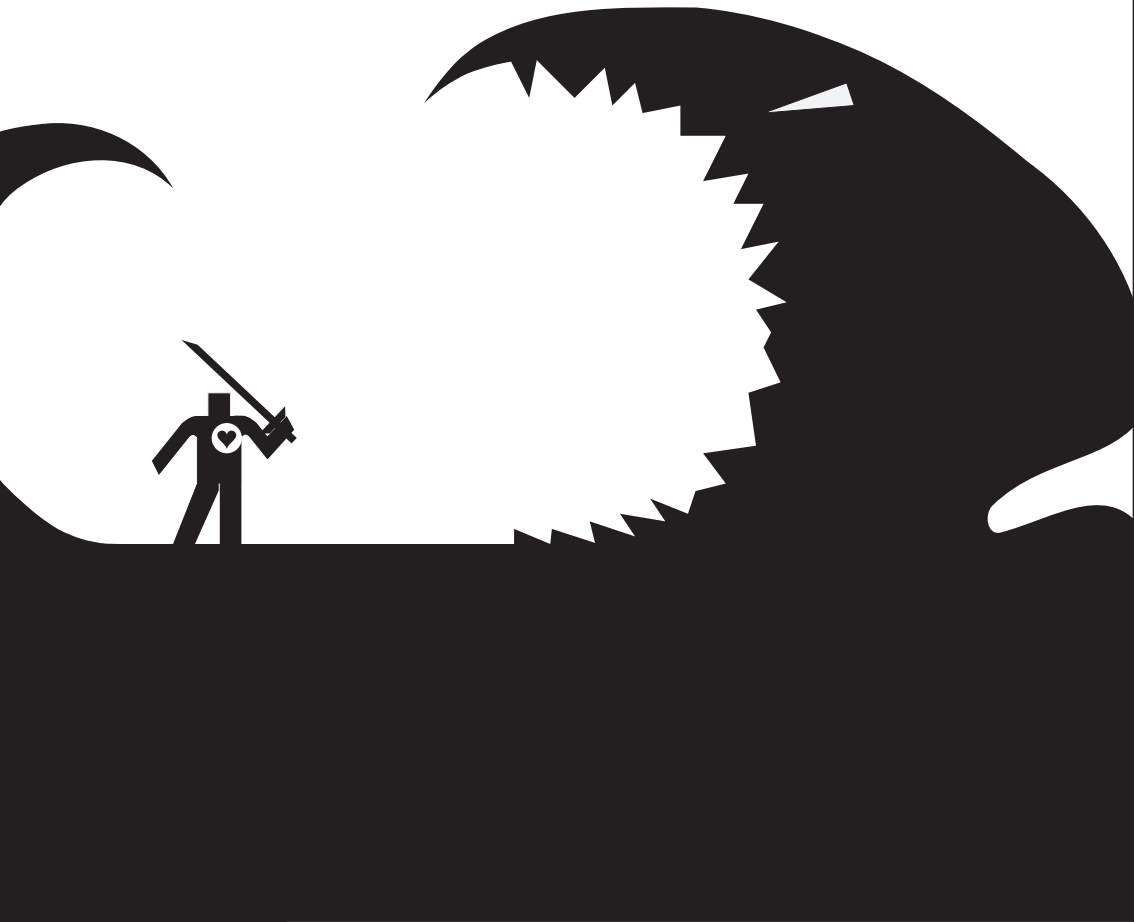
Man spelar ett antal AVSNITT, som delas in i SCENER. Scenerna spelas ut av spelarna, som tar sig an rollerna som ingår. KONFLIKTER mellan aktörer kan innebära att spelare får eller blir av med tärningar.

När ett avsnitt tagit slut, kommer ENTROPIN. Då väljer spelarna, dolt, vilka relationer de vill plocka tärningar från. När tärningar plockats, rullar man de kvarvarande, och fler tärningar försvinner. De aktörer som saknar tärningar försvinner; entropin har ätit upp dem.

Spelet tar slut när det inte längre går att berätta meningsfulla berättelser. Vinnare är den spelare som har flest tärningar.



AVSNITT



Den spelare vars tur det är hittar på avsnittets huvudproblem eller konflikt. Vad är det som driver avsnittet framåt?

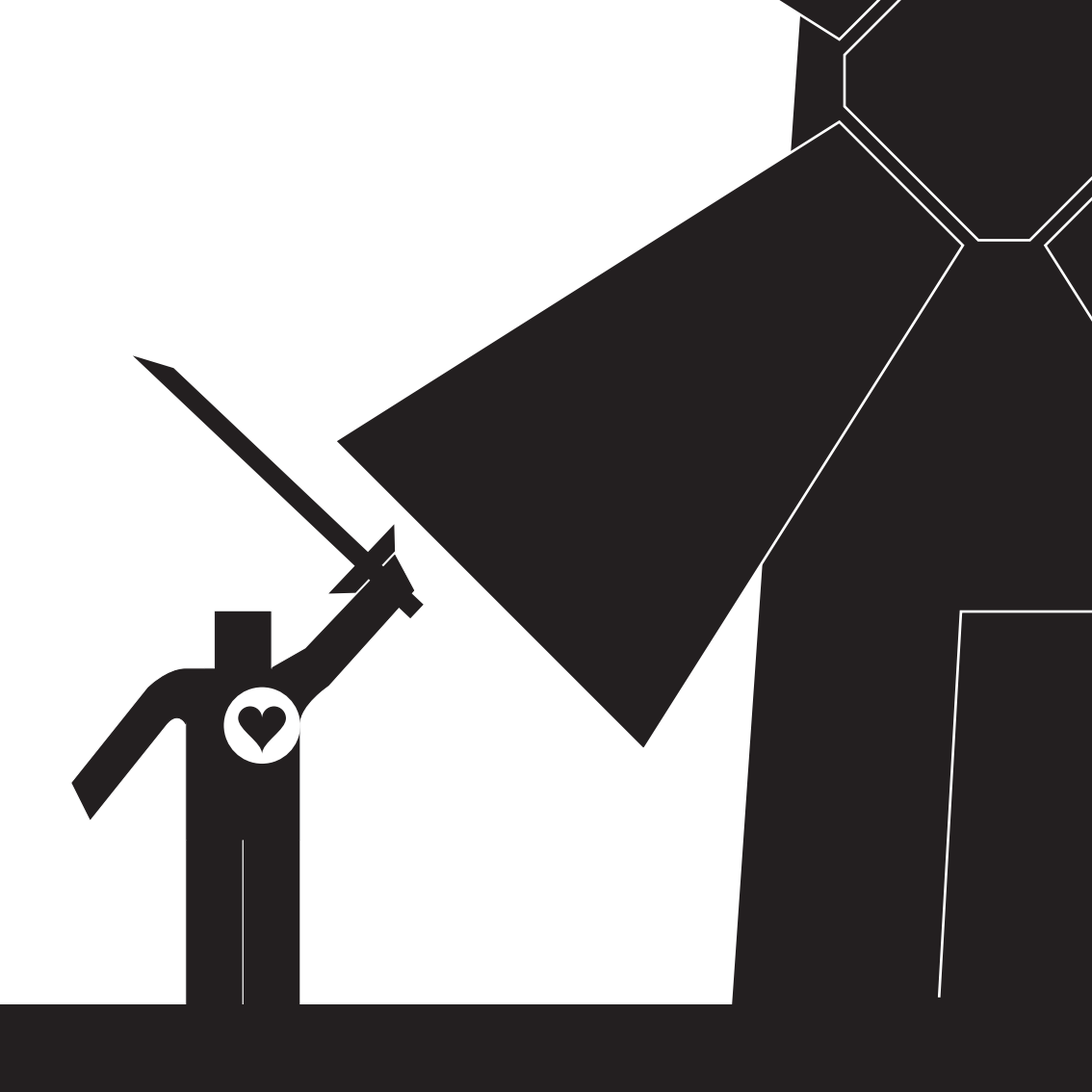
Nästa spelare medsols sätter den första scenen.

Turas om medsols med att sätta nya scener. Den spelare som inte vill sätta en scen får passa medsols. Om ni är överens om att bryta den här ordningen, gör det.

Avsnittet är slut när ingen kommer på några nya scener. Det brukar komma av sig självt.

Efter varje avsnitt kommer ENTROPIN.

Efter entropin bestäms det nya avsnittet av spelaren ett steg medsols om den som hittade på ett avsnitt senast.



SCENER



Den spelare som sätter scenen bestämmer vilka av aktörerna som ska vara med i den. Helst ska det vara minst lika många aktörer som det är spelare.

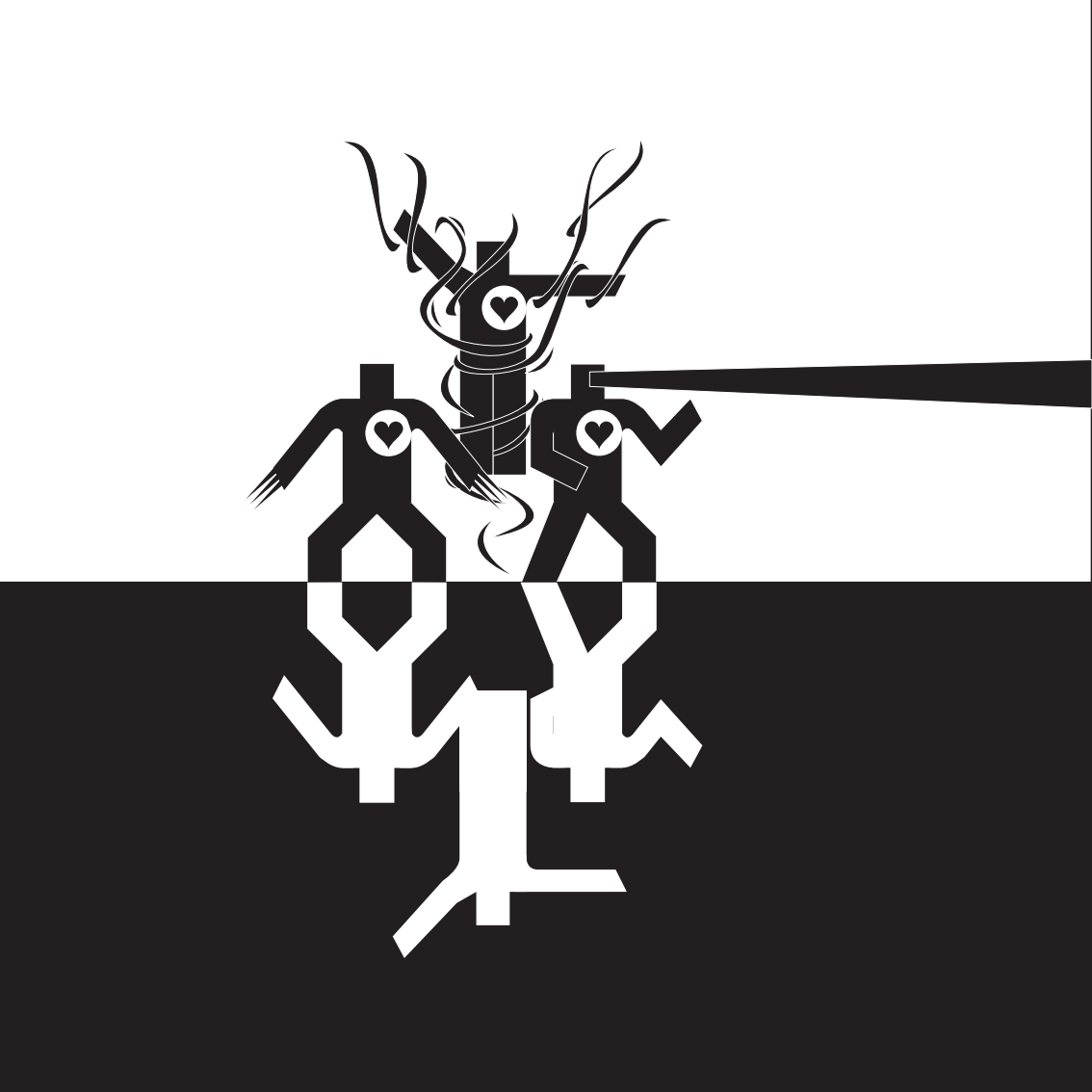
Samma spelare ger också ett förslag till utlösare för scenbyte. Utlösaren kan ändras mitt i scenen om gruppen är överens om att den ska ändras.

Sedan väljer man vilken spelare som ska ha kontroll över vilken aktör.

Ibland hamnar aktörer i KONFLIKT. Bejaka det.

Normalt sett har en spelare kontroll över en aktör. Finns det inte tillräckligt många aktörer att spela, så blir en del spelare utan. Sådant är livet.

Överblivna aktörer styrs av den som känner sig manad för stunden, och kan inte dras in i KONFLIKTER.



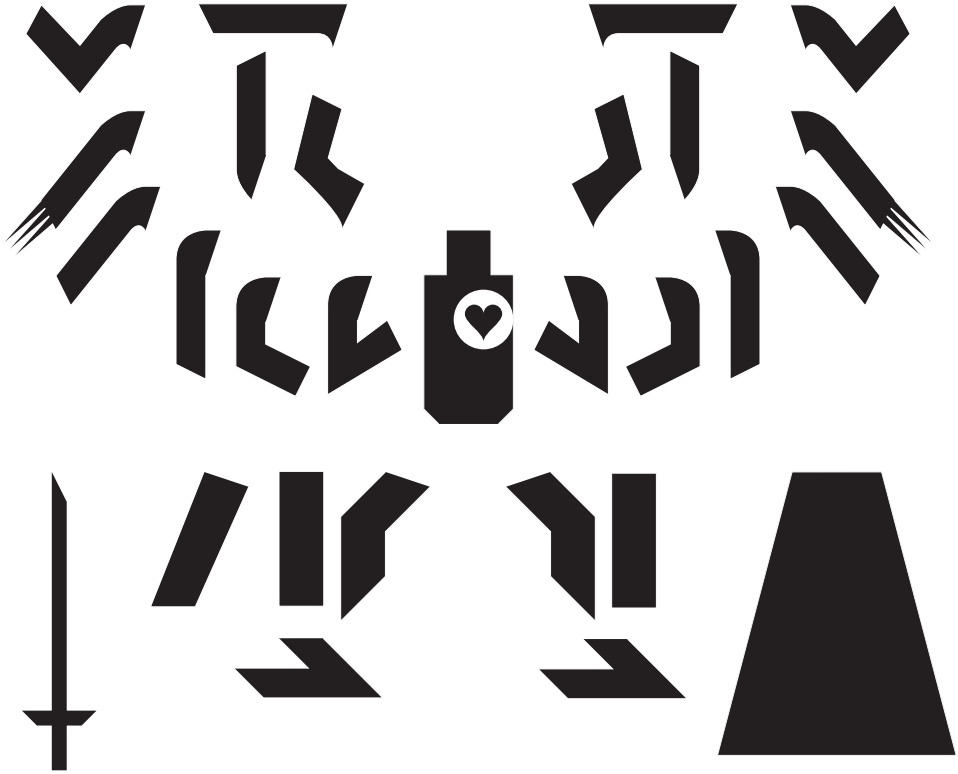
Man får spela flera aktörer. En får man gratis, efter det kostar varje aktör man vill spela i scenen en tärning.

När en scens utlösare slår in, så bryts scenen och spelaren ett steg medsols om den som definierade den avslutade scenen sätter den nya.

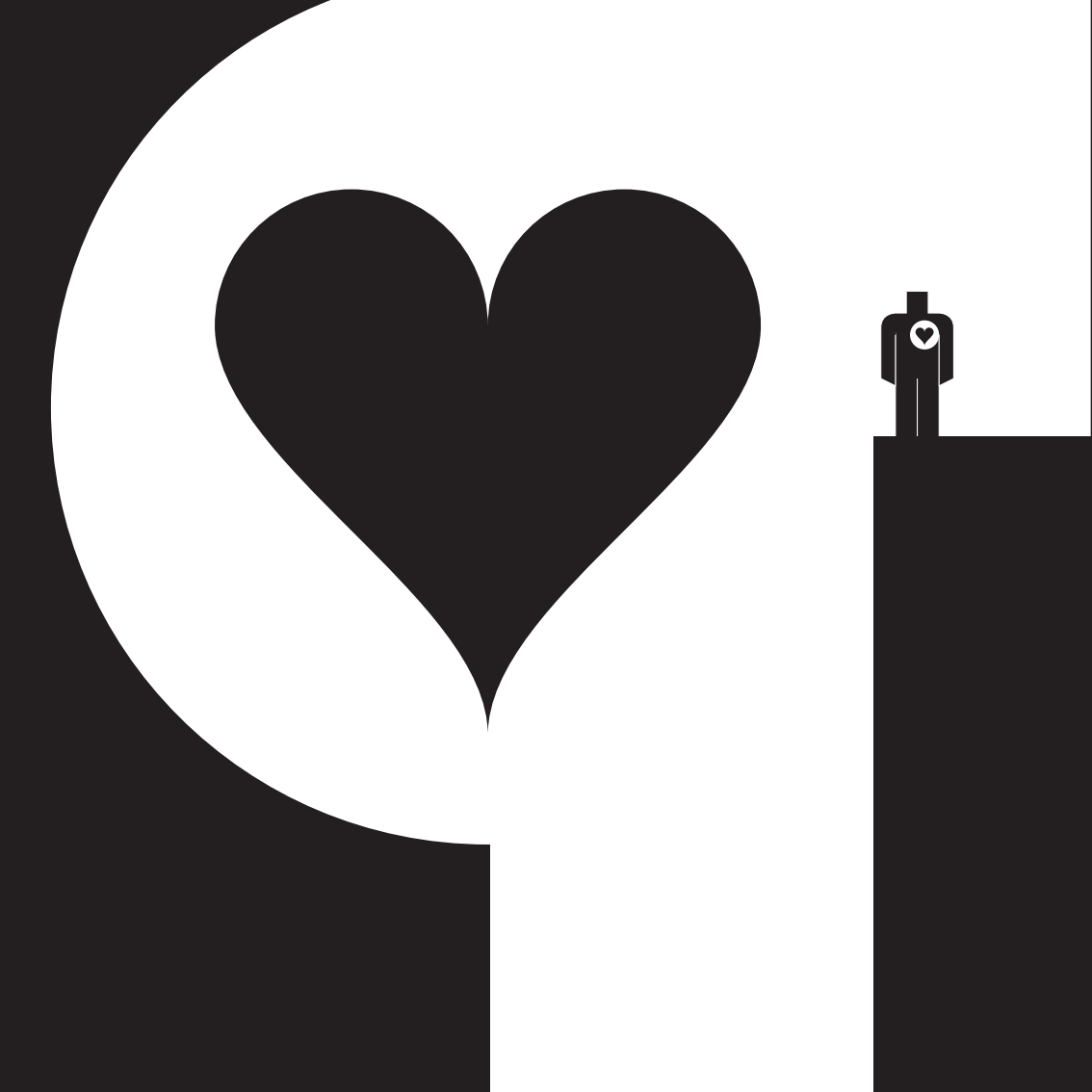
Om det uppstår konflikt om vem som ska få berätta så är sker det medsols.

Har man osäkra spelare i gruppen kan det vara en bra idé att insistera på att alltid turas om medsols. Annars kan normalfallet vara att man låter agerandet flyta på som det vill.

I slutet av scenen ritas eventuella nya aktörer, som fått tärningar genom konflikter, in. Varje ny aktör ges två relationer till andra, redan existerande aktörer.



KORTA AVSNITT [FRIVILLIG REGEL]

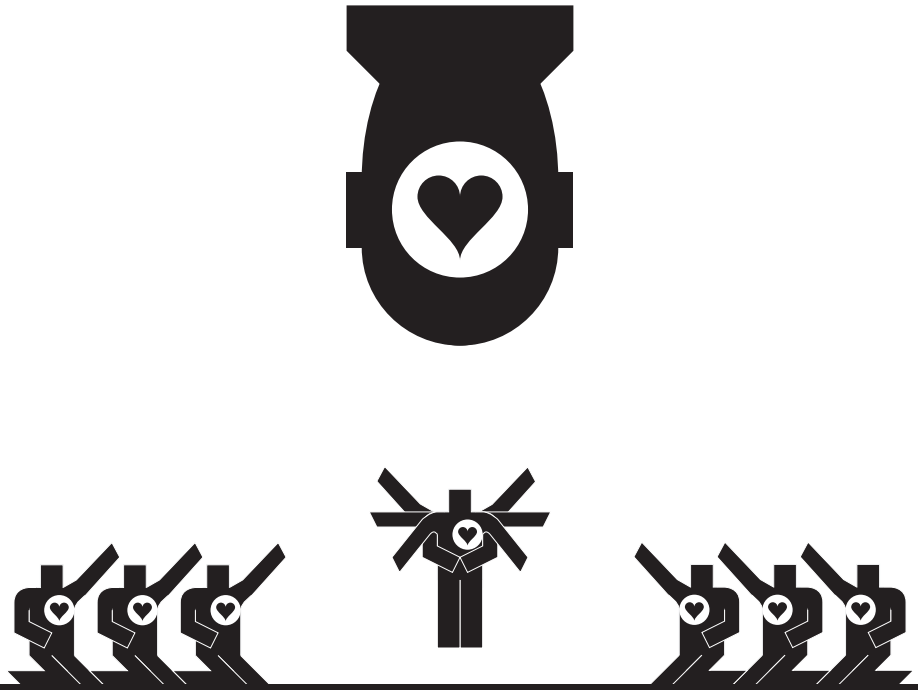


Denna regel ersätter AVSNITT och SCENER.

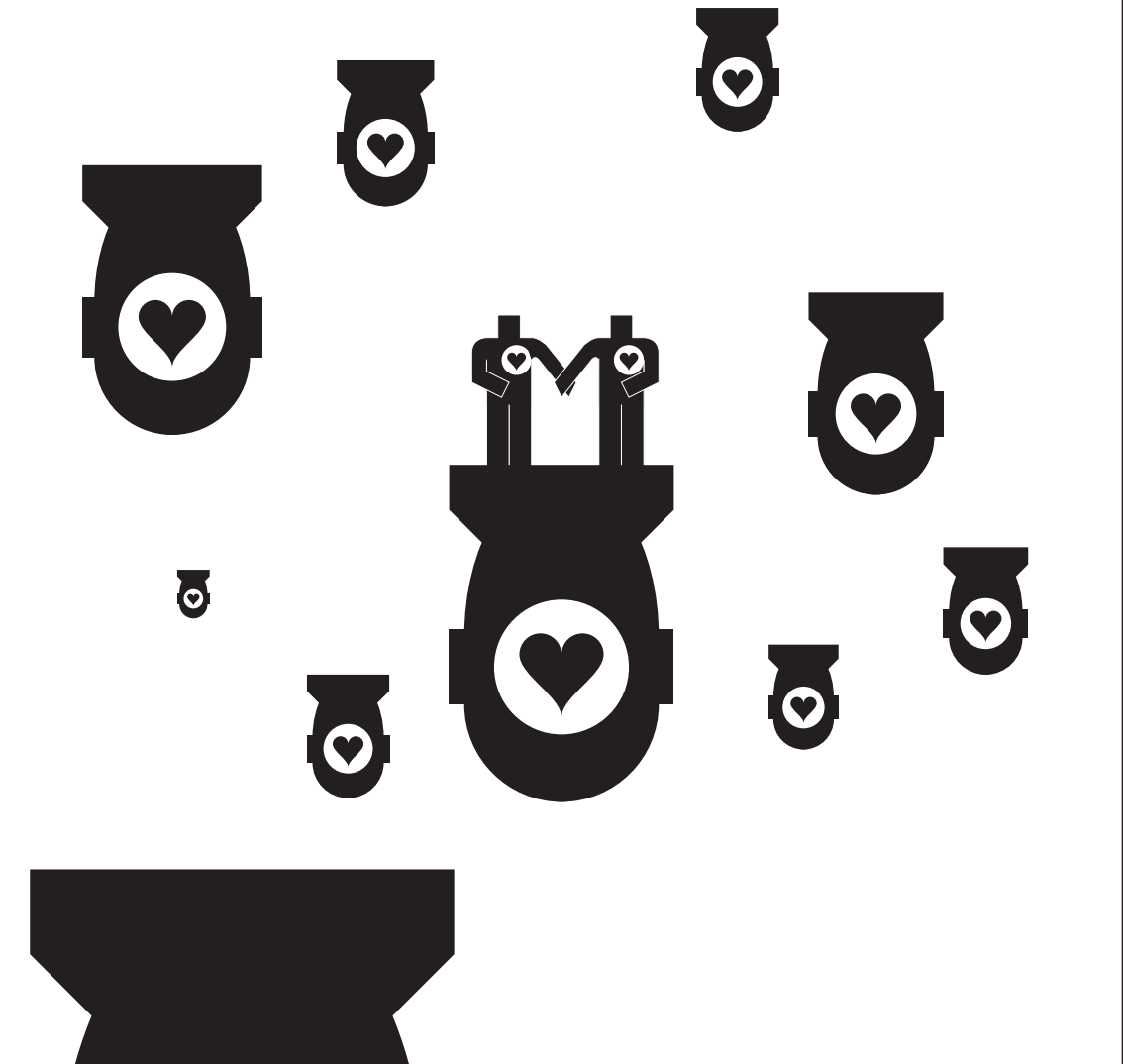
Istället för att spela ut hela avsnittet, kommer spelarna överens om vad som ska hända.

Den som vill introducera en ny aktör ritar ut den, och lägger en av sina tärningar på den.

Om en konflikt uppstår i fiktionen, används de vanliga reglerna för KONFLIKT.



KONFLIKTER



Ibland uppstår KONFLIKTER mellan aktörer. Det är bra, för konflikter driver handlingen framåt.

För att avgöra konflikten slås de tärningar som för närvarande är placerade på de inblandade aktörerna.

Ligger där inga tärningar slås heller inga, och då förlorar aktören konflikten.

Tärningar som visar 4, 5 eller 6 är lyckade.

Flest lyckade tärningar vinner.



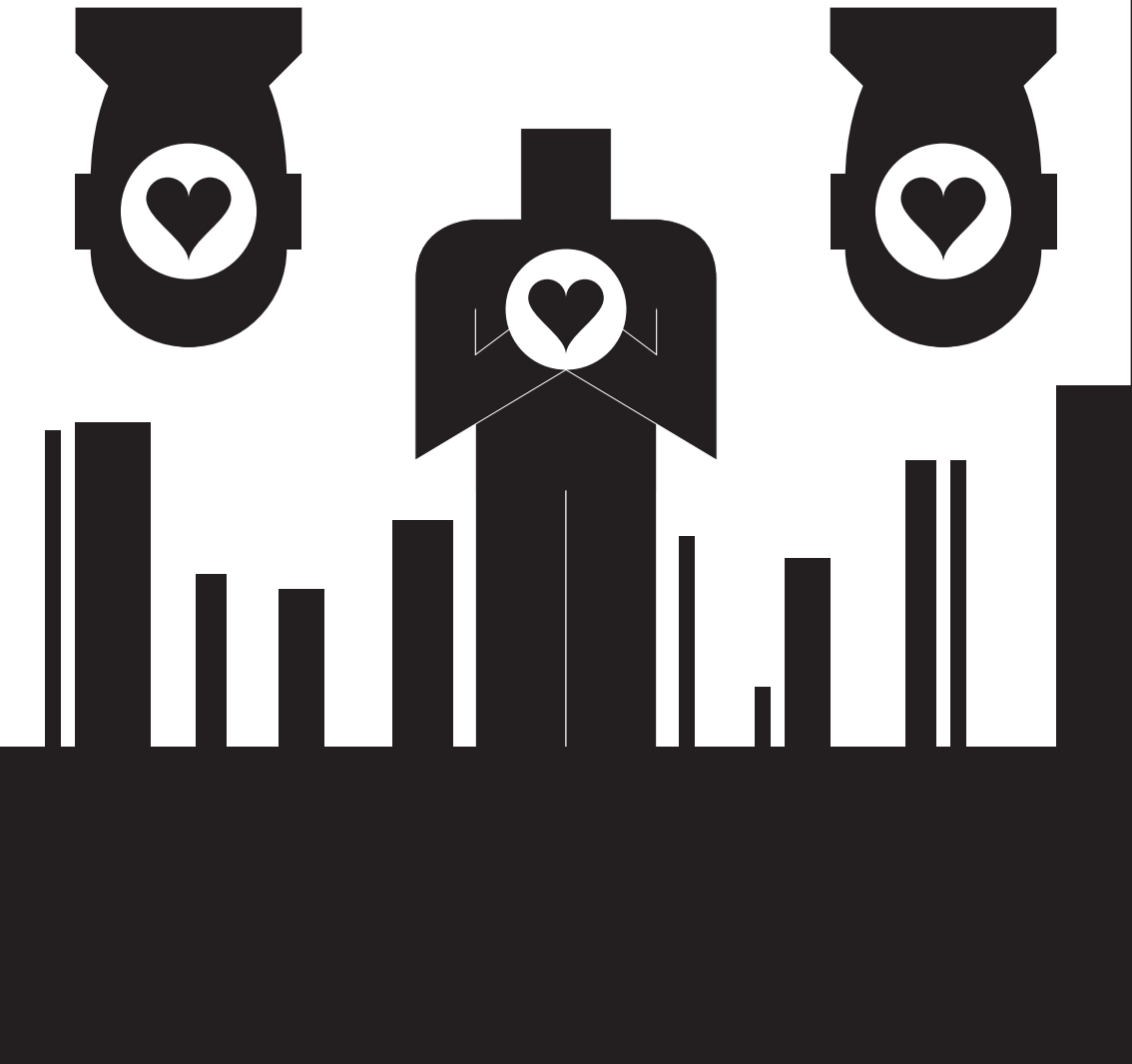
Vid oavgjort jämförs de tärningar som visar högst siffra, sedan näst högsta, och så vidare.

Om de aktörer som är inblandade slagit exakt likadana slag, avgörs inte konflikten; något händer som skjuter upp eller gör den överspelad. Spelarna bestämmer vad.

Spelare kan, innan eller efter att tärningarna slagits, lägga till tärningar från sin hög till en aktör. Då ligger de hos aktören permanent. Det går alltså att eskalera konflikten genom att offra från sig själv.

När det uppstår en konflikt som inbegriper en person som inte finns på kartan över aktörer finns det inga redan liggande tärningar att använda. Spelare kan välja att lägga tärningar på de icke kartlagda aktörerna, vilket ger dem en chans att delta.

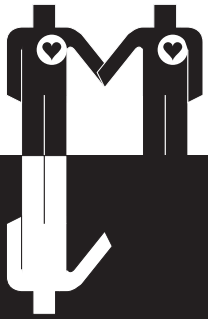
När konflikten är över ritas den nya aktören ut. I slutet av scenen ges den nya aktören två relationer till befintliga aktörer.



(Ur ett rent taktiskt perspektiv är konflikter framför allt ett sätt att säkerställa att antalet aktörer och relationer fortsätter vara högt. Ju fler aktörer och relationer som finns kvar, desto större chans att man i ENTROPI-fasen kan vara ensam om att påverka en relation.)



ENTROPIN



Entropisteget kommer i slutet av varje AVSNITT.

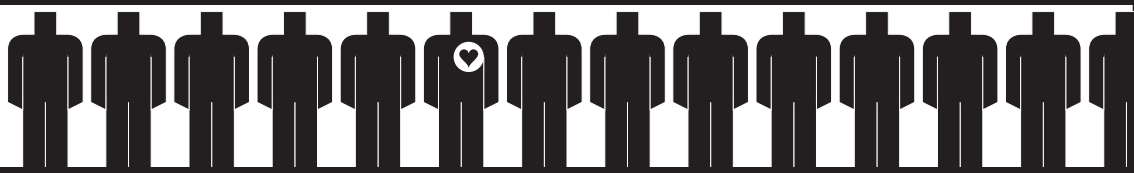
Först äter ENTROPIN upp alla aktörer som saknar relationer.

Om det inte finns några aktörer som saknar relationer, så äter ENTROPIN upp alla som saknar tärningar.

Aktörer som försvinner men fortfarande har relationer till andra aktörer byts ut mot en PROXY. En proxy är en lågbudgetkopia av den aktör som ersatts. En något sämre och mindre förankrad person som fyller hålet tills dess att alla relationer till andra icke-proxys köpts loss.

Sedan rullar man alla tärningar på bordet, och tar bort alla som visar 4, 5 eller 6. ENTROPIN äter upp dem också.

Sedan skriver varje spelare på en dold lapp en RELATION den vill påverka. Det är acceptabelt att skriva ”ingen”.



Alla spelare visar, samtidigt, upp sina lappar.

Om samtliga spelare väljer ”ingen” så får alla en varsin tärning ur påsen. Om minst en spelare väljer att påverka, får ingen spelare denna gratistärning.

Om en spelare är ensam om att försöka påverka en relation, så kan den välja mellan att KÖPA LOSS relationen, eller MJÖLKA den på poäng.

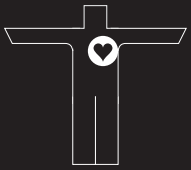
Om spelaren köper loss relationen försvinner den, och spelaren får tre tärningar ur påsen.

Om spelaren väljer att mjölka relationen, så får den ta upp till två tärningar sammanlagt från de aktörer relationen binder samman. Om två spelare försöker ta från samma aktör, och inte kan komma överens, så får ingen av dem ta från aktören.

Relationer som två eller fler spelare försöker påverka, påverkas inte – ingen får vare sig mjölka eller köpa loss.



SPELETS SLUT



Spelet slutar när ingen längre kommer på några meningsfulla berättelser att berätta.

I det läget vinner den spelare, som har flest tärningar på handen. Vinnaren har visat att den är för snål och/eller vinstlysten för att rädda sina favoritaktörer, eller vara med och styra berättelsen.

Varje vinst är också en förlust.

Det finns egentligen inget sätt att vinna mot VÄRMEDÖDEN.

VÄRMEDÖD är i grunden ett något pretentiöst försök att göra ett rollspel, eller en berättarlek, med dekonstruktion som tema eller syfte. Genom att accelerera entropin och gradvis bryta ner en känd fiktiv värld får deltagarna se vad världen består av, vilka relationer och personer som är dess själva kärna.

Inspirationen till VÄRMEDÖD kommer från början ur en artikel, ”Värmedöden i Knohult”, skriven av Martin Kristensen (http://www.kaptenstofil.net/stupido/knohult.php). I artikeln beskriver Kristensen ett ganska intellektuellt perspektiv på Sveriges kanske allra lägsta populärkulturella produkt; filmerna om Åsa-Nisse. Närmare bestämt beskriver han hur filmerna gradvid förändras, hur miljöerna kring Åsa-Nisse själv förvändras, hur personer byts ut eller försvinner. Han förklarar fenomenet med att entropin accelererats, att Knohults värmedöd närmar sig.

VÄRMEDÖD är ett försök att se om man i spel- eller lekform skulle kunna återskapa samma process, applicerad på andra världar. Huruvida försöket är lyckat lämnas åt läsaren, och spelaren, att bedöma.

Mikael Bergström

(cc) BY Detta verk är licensierat under Creative Commons Erkännande 3.0-licens. Licenstexten finns tillgänglig på http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.sv . Det betyder att verket och alla tillhörande texter, bilder, regler och layout-/designelement är helt fria att kopiera, modifiera och sprida efter behov och tycke. Det enda vi insisterar på är attribueringsrätten; alltså att ni talar om var materialet kommer ifrån och vem som är upphovsperson. Däremot får ni inte säga att vi stödjer eller rekommenderar just din användning av materialet.