



Don Pico kisade mot ljuset från dörröppningen. Han kunde urskilja en mangelgestalt. Ett skrammel framför hans fötter och Don Pico tittade ned. En rapir. Han såg upp mot mangelgestalten, som tog till orda:

–Jag dödar inte en man utan vapen.

–Lefleur?

Pierre Lefleur steg in i rummet, med sin sabel framför sig.

–Lefleur, vad sysslar du med?

–Det finns bara plats för en av oss i toppen för revolutionen, Don Pico. Ta upp ditt svärd.

Don Pico plockade upp svärdet precis i tid för att parera utfallet riktat mot honom. De kämpade i tystnad. Endast klangen från stål mot stål bröt nattens frid. Snart hade Lefleur trängt in Don Pico i ett hörn.

–Pierre, gör inte det här, bad han.

–Ledsen, kamrat.

Lefleur gjorde ett sista utfall. Men hans sabel träffade endast stenväggen bakom hans rival och ögonblicket senare kände han svärdet slås ur händerna på honom. Han fällde en tår. Någonstans inom sig kände han att hans misslyckande på något sätt ursäktade hans förräderi, som om det aldrig hade varit på allvar. Men den ursikten kunde inte tränga igenom det djupa förakt han kände för sig själv, för att ha svikit revolutionens ideal för simpelt maktbegär. När korgen på Don Picos rapir slog emot hans huvud kom mörkret nästan som en välsignelse.



Introduktion

Det här är ett **rollspel**. Om du inte vet vad ett rollspel är har du alldeles kollrat bort dig. Ge bort den här boken till någon som vet bättre och gå tillbaka till ditt sorgliga liv. *Det sjätte inseglet* är ett rollspel som likt en sylvass rapir spetsar två koncept: *swashbuckling* och *ångest*. Swashbuckling är en härlig term som innefattar De tre musketörerna, Errol Flynn's filmer, Zorro och Robin Hood. Vi ser modiga hjältar som fåktas med värja, svingar sig i kandelabrar och elegant får beväpnade vakter att se ut som fåntrattar. Men allt är inte glatt och glättigt i *Det sjätte inseglet*. Parallellt med denna eleganta action har vi ångesten, som en svart underström som bubblar upp ibland och förgiftar den strilande strömmen. Huvudpersonerna i *Det sjätte inseglet* lider alla av någon form av hemsk karaktärssvagheter som visar sig titt som tätt och får dem att avsky sig själva och falla på knä i regnet skrikandes «Vad har jag gjort?» till de högre makterna.

Spelvärlden

Spelvärlden i *Det sjätte inseglet* kan sammanfattas som «Hela Europas historia på en och samma gång, plus **zeppelinare**». Om ni hemskt gärna vill kan ni försöka hålla er till en riktig historisk epok, men det är alls inte nödvändigt. Författarna har en rent utsagt respektlös attityd gentemot historia och har inget emot en värjduell på Kejsar Augustus zeppelinare när den är på väg mot London för ett stadsbesök hos Drottning Elizabeth. Kör på, bara! Blanda allt som är häftigt med Europa och skapa episka berättelser av det!



En garde!

Okej, nu är det dags att sätta igång, eller vad säger du? Ni behöver:

- EXAKT tre spelare
- Ett gäng papperslappar
- Pennor
- Minst en tiosidig tärning och en hel hög med sexsidiga
- Några papper att använda som formulär. Fina, ordentliga formulär finns i slutet av den här boken och på www.urverkspel.com.
- Tre pluppar att använda som representation för era figurer. Miniaturer är toppen, men inga kaosdemoner eller bepansrade riddare! Det här är swashbuckling; tänk på det

Positionering

Vi kommer att resa kors och tvärs genom Europa i det här spelet, så vi behöver ett antal stämningssydda platser att besöka. Plocka fram ett gäng av de där papperslapparna. Ni behöver två lappar per person om ni hade tänkt bli klara på en kväll, eller tre om ni vill ta det litet lugnare och dela upp det på två kvällar (eller en maratonkväll). Tillsammans väljer ni en europeisk storstad att centrera handlingen kring. En av varje spelares lappar skall vara en plats i den staden, medan den/de andra skall vara en plats någon annanstans i Europa (eller kanske utanför. Karibien är ju inte helt oävet när det gäller swashbuckling). Skriv ned dessa platser nu.

Exempel: Vi bestämde oss för att spela med centrum i Rom (fast vi kallade det «Roma»). Jag skrev «Roma: Piazza Belladonna» på den ena lappen och «Marrakesh» på den andra.

Nu skickar ni lapparna ett steg åt höger. Alla bör nu ha två nya lappar framför sig, med en plats skriven på varje. Skriv ned en stämningssydd mening som beskriver platsen.



Exempel: Från Kim får jag lapparna «Roma: Polisstationen» samt «Nordpolen». På den första skriver jag till «Ett centrum för förtryck och korruption» och på den andra «Ett hemligt forskningslaboratorium».

Behåll lapparna framför er. Varje spelare läser upp de lappar hon har. Där har ni platserna ni skall utgå ifrån. Nu skall ni skapa en situation tillsammans!

Situation

Det finns ett situationsformulär i slutet av den här boken och det finns med i PDF-dokumentet som finns att ladda ner från www.urverkspel.com. Det är ganska självförklarande, tycker jag. «[Person] har [handling] och nu är det en kamp mot klockan för att se [slutresultat]!» Fyll bara i bitarna som fattas så har ni er situation!

Exempel: Vi skrev «Caesare har dött och nu är det en kamp mot klockan för att se vem som skall bli Romas nye kejsare!».

Rollpersoner

Ni gör rollpersoner på samma sätt. Rollformuläret är färdigt med bara ett par luckor att fylla i: «[Namn], en [adjektiv] [substantiv] som vill [mål], men plågas av [karaktärssvagheter].» För att du inte skall överanstränga din fantasi såhär redan innan ni börjat spela så hjälper vi dig på traven med två av luckorna. Rulla en tiosidig tärning två gånger och läs av på tabellerna här bredvid.



<i>Adjektiv</i>	<i>Substantiv</i>
1. frihetsälskande	1. svärdskämpe
2. nobel	2. ädling
3. dödsföraktande	3. kapten
4. hämdlysten	4. soldat
5. olyckligt kär	5. spion
6. oskyldigt anklagad	6. mördare
7. tapper	7. pirat
8. hyllad	8. gentlemannatjuv
9. charmant	9. pilot
10. oberäknelig	10. älskare

Det är absolut förbjudet att inte acceptera sitt rollpersonskoncept! Efter att du fått dessa två luckor ifyllda får du själv fylla i resten. Målet måste naturligtvis relatera till situationen ni skapade tillsammans. Karaktärssvagheter bör vara något som rollpersonen inte egentligen vill identifiera sig med, men som hon faller offer för stup i kvarten. Girighet, lusta, maktbegär ... jag är säker på att ni kan komma på en massa intressanta exempel själva. Karaktärssvagheter är en ständig källa till ångest.



Exempel: Jag rullar 9 och 7 och får en «charmant pirat» som rollperson. Sweet! Jag döper henne till «Lucia Argente» och sätter hennes mål och karaktärssvagheter: «Lucia Argente, en charmant pirat som vill länsa Romas skattkammare, men plågas av opportunism.» Leos rollperson är «Don Oswald, en oberäknelig gentlemanntjuv som vill stjäla Cesares krona, men plågas av gudsfruktan» och Kims är «Pierre Lefleur, en frihetsälskande soldat som vill åter skapa republiken, men plågas av maktbegär». Vi tittar konstigt på Leo, vars karaktärssvagheter låter som något positivt. Det är ju inte något som rollpersonen inte egentligen vill identifiera sig med, eller? Nä, säger Leo, men det är en ständig källa till ångest, eftersom han ofta bryter mot religionens regler som tjuv. När han gör det känner han ångest. Eftersom Leo *fattar spelet* så får han göra så.

◡ Hemligheter ◡

Nu är vi nästan redo att spela! Men det fattas något viktigt. Hemligheter, Ni bör fortfarande sitta med två eller tre lappar framför er. Skicka dem än en gång till höger så att varje spelare har lappar som hon inte själv skrivit något på. Vänd på lapparna. På baksidan av den ena lappen skriver ni namnet på en viktig person som finns på platsen. På baksidan av den andra skriver ni en bit information som inte är allmänt känd, men som om den blir det, kommer att röra till det i grytan ordentligt. Om ni har en tredje lapp kan ni på den skriva en händelse som kan utspelas på platsen. Alla dessa saker kan gärna relatera till situationen, till er rollperson, till någon annans rollperson, eller till alltihop. Vänd tillbaka lapparna så att hemligheten är dold och berätta den inte under några omständigheter för någon!

Exempel: Jag fick de två sista lapparna. Den första hette «Roma: Palazzo Dolezo – Vacker förvriddning av verklighet, tid och rum.» Oj! Häftigt. Jag vände på den och skrev «Cesare» på baksidan (en person). Om palatset förvrider tiden kan ju Cesare själv dyka upp där, trots att han är död! Den andra lappen hette «Konstantinopel – Nedgången slum med mycket korruption.» På baksidan av den skrev jag «Cesare har en son!» (en bit hemlig information). Det här blir explosivt, tänkte jag.

◡ Spelplanen ◡

Placera de tre lapparna som representerar storstaden i mitten, i en triangel. Runtomkring sprider ni de andra lapparna. Vill ni lägga ut dem i något sorts representativt mönster efter var de verkligen ligger så kan ni ju göra det, men vi har lika dålig koll på geografi som historia, så vi bara lade ut dem.

Exempel: Sådär såg vår spelplan ut:



Nu är det dags att börja spela! Varje spelare slår en sexsidig tärning och plockar sedan så många tärningar som resultatet visar. Detta är spelarens pöl. Den kommer att öka och minska under spelets gång. Spelaren som slog högst sätter första scenen.

Introduktionsscener

De tre första scenerna är introduktionsscener. I dessa scener är motståndet noll, vilket innebär att rollpersonen vinner alla konflikter hon deltar i. Faktum är att det tekniskt sett inte ens finns några konflikter. Det är bara att beskriva hur häftig din rollperson är. Vill du fåta med en hel bataljon klumpiga soldater och vinna är det helt okej (än så länge). Det här betyder också att dessa scener inte kan ha några konflikter mellan rollpersoner.

Att sätta en scen är enkelt. Flytta din gubbe till platsen där scenen utspelar sig och beskriv vad som händer. I introduktionsscenen är det fritt fram att beskriva. De andra spelarna hjälper till, men i händelse av konflikter vinner du alltid. Det innebär i det här fallet inte nödvändigtvis att din rollperson alltid vinner. Bara att du har fritt fram att beskriva vad som händer. Det här är för att ge dig en chans att visa din rollperson så som du föreställer dig henne, fri från den svärta och ångest som hon kommer att drabbas av senare i spelet. Coola actionsekvenser, rapp dialog, glimten i ögat och hatten på sned. Så häftig din rollperson är! Någonstans i scenen kan det också vara en bra idé att få med att rollpersonen nås av nyheten om situationen ni skapade. Sedan börjar verkligheten. Det är dags att börja vända på lapparna.

Att vända på lapparna

Så vad säger reglerna om att vända på lapparna? Tja, inte så mycket, faktiskt. Ni avgör själva när det är dags att vända på lapparna. Ni vet ju hur länge ni vill hålla på och i vilken takt ni vill att spelet skall fortgå. Vårt råd är att ni för det första inte vänder på en ny lapp inför varje scen. Det är för snabbt. Men låt det heller inte gå mer än tre scener mellan varje vändning. Då kommer det att sega ned spelet (och det går ju rakt inte för sig i en swashbucklingberättelse!). Vi började med att vända på lapparna ungefär var tredje scen och ändrade till varannan någonstans i mitten. För det andra så bör det inte vara samma person som vänder på en lapp som sätter nästa scen. Det är tråkigt. Självklart turas ni om att vara den som bestämmer vilken lapp som skall vändas upp härnäst.

Informationen på baksidan av en lapp måste inte användas på en gång. Det går utmärkt att sätta sin scen någon annanstans, eller på lappens plats, men inte beröra vad som just avslöjats. Men det bör på ett eller annat sätt finna sin väg in i spelet. Hemligheterna är kreativa utmaningar som ni bör jobba för att väva in i berättelsen. Åh, och en sak till: Det är helt okej att vända på en lapp man själv har skrivit baksidan på, men bara om man vet att det som står passar bra in i handlingen just då. Annars tar man hellre en annan lapp.

När man vänder upp en lapp placerar man en tärning i den lilla trekant i mitten av storstaden. Detta är motståndet. Efter att den första lappen vänts är det alltså ett och i finalen på en enkvällsomgång är det sex. I en tvåkvällsfinal är det nio, vilket är nästan löjligt mycket.

Spelet fungerar så att när alla lapparna är uppvända är det dags att knyta ihop säcken. Då får varje spelare två scener till (en för att knyta in den nya informationen från lappen och en för att binda ihop berättelsen) och sedan en epilög där de berättar hur det gick för deras rollperson (om hon nu överlevde).

Ansvar

Som du kanske noterat kommer det ofta att finnas två spelare för varje scen (de som inte sätter scenen). De jobbar tillsammans för att styra resten av världen, men de har olika fokus. Spelaren till höger om den som satte scenen kallas för *konfliktansvarig*. Hennes främsta mål är att driva mot konflikt i scenen. Konflikt kan vara värjdueller, jaktscener, mutförsök eller slipade förhandlingar. Eller något annat fräckt. Den andra spelaren, den till vänster om spelaren som satte scenen, kallas för *ångestansvarig*. Hennes mål är att hitta tillfällen att erbjuda spelaren ångesttärningar. Vi återkommer till detta senare.

Personer som inte är rollpersoner kan spelas av vilken som helst av dessa två. Oftast är det scensättaren som avgör vem som skall spela en sådan roll. Om den konfliktansvariga känner att hon snart kommer att kasta in ett helt gard med vakter så kan hon ju påpeka att det är en bättre idé om den ångestansvariga spelar prinsessan.



Konflikter med ickerollpersoner

Äntligen är det dags för konflikt! Kommer du ihåg motståndet? Dessa är de tärningar som rullas av den konfliktansvariga i konflikter mellan en rollperson och någon eller några som inte är rollpersoner. Rollpersonen å sin sida har en enstaka ynkelig gratistärning. Förutom denna han hon möjligheten att lägga till en extra tärning om hennes adjektiv (i rollpersonsbeskrivningen) är relevant för situationen och en till för subjektivet. Totalt kan hon alltså få tre gratistärningar i en konflikt mot ickerollpersoner, om allting skulle klaffa klockrent. Men det räcker ju inte så långt när motståndet börjar komma upp i femsex. Hon behöver ta till extratärningar, och de får hon ta från sin pöl. Dessa tärningar är förlorade efter att de använts.

Varje fyra, femma och sexa räknas som en träff. Flest träffar vinner konflikten och får beskriva vad som händer. Vid lika ser man på den enskilt högsta tärningen. Tillhör den rollpersonen får dennas spelare beskriva hur hon vinner, men måste inkludera något negativt för rollpersonen. Tillhör den motståndet får den motståndsansvariga beskriva hur rollpersonen misslyckas, men måste inkludera något positivt för rollpersonen. Om bägge sidor har lika hög högsta tärning vinner ingen konflikten. Fundera ut ett sätt som det kan sluta oavgjort på.

Exempel: Lucia hade fixat det gott för sig och norpat både Cesares son, Cesarion, och priset Brutus hade på hans huvud. Livet var gott, men hade hon lyckats få Cesarion på sin sida? Konfliktansvarige Kim krävde en konflikt för det. Om han vann skulle Cesarion svika mig. Om jag vann såg han mig som hans väg till makten. Motståndet låg på fyra och jag kunde förlita mig på att Lucia var charmerande, vilket gav mig två tärningar. Lucia hade bara ett fåtal tärningar i sin pöl, men jag tog två. Fyra mot fyra. Jag rullade: 2, 3, 4, 4. Två träffar. Kim rullade: 1, 4, 6, 6. Tre träffar! Cesarion svek Lucia och lämnade över henne till rebellerna, som tog henne tillfånga. Den snorungen!



Konflikter mellan rollpersoner

Naturligtvis kan det även hända att rollpersoner stöter på varandra. Det är till och med ganska skoj, så för att uppmuntra det får scenättaren alltid en extra gratistärning i konflikter med andra rollpersoner. I övrigt så fungerar det som tidigare beskrivet. En gratis i grund, en extra för adjektiv och en för substantiv. Komplettera med tärningar från pölen.

Hur mycket konflikter bör man ha? En riktlinje är ungefär en per scen. Det är helt okej att ha en scen utan konflikt ibland och det är också fullständigt förstäeligt om du vill klämma in två i samma scen. Men om det aldrig blir några konflikter så kommer rollpersonen inte att behöva sina tärningar i pölen och kommer då inte att behöva fylla på den med ångest. Och vi vill ju ha ångest, inte sant? Och blir det för mycket konflikter kommer pölen att torka ut och rollpersonen kommer aldrig att vinna konflikterna och det är ju inte mycket till swashbucklinghjälte. Och vi vill ju ha swashbuckling, inte sant? Så lagom med konflikter är bäst.

Ångest!

Börjar du känna att pölen börjar sina? Man blir ju av med tärningar i konflikter, men man kan också fylla på pölen, som tur är. Det görs genom ångest. Här kommer den ångestansvariga in. Hon kan erbjuda en eller flera ångesttärningar i en situation, för att rollpersonen skall ge efter för sin karaktärssvaghet. Om rollpersonen ger efter får spelarna tärningarna och kan lägga till dem i sin pöl. Vill hon motstå och inte falla offer måste hon istället betala lika många tärningar som erbjöds. Undantaget är om hon inte har tillräckligt många, men minst en. Då kan hon betala resten för att slippa. Har hon inga tärningar alls kvar kan hon inte motstå impulsen. Hon måste ge efter när ångesttärningarna erbjuds.

Tips: om du vill vara riktigt elak kan du erbjuda en annan spelare kvitt eller dubbelt. Just som hon givit efter för sin svaghet erbjuder du henne lika många tärningar igen för att göra något ännu värre. Om hon vägrar måste hon betala tärningarna hon just tjänat!



Det är dock inte bara den ångestansvariga som kan erbjuda ångesttärningar. Även den konfliktansvariga kan göra det, och även den ångestansvariga kan sätta igång konflikter. Ansvarer handlar bara om vad man bör fokusera på, vad man bör hålla utkik efter.

Exempel: Don Oswald var på flykt undan rättvisan. Han hade stulit kejsarens krona, men var jagad av soldater och tvingades ta sin tillflykt i en katedral. Jag höll fram två tärningar framför honom.

–Du får de här om du tar med dig vapnet in i katedralen.

Leo vändades, men gick till slut med på det. Han tog tärningarna och berättade hur Don Oswald fäktade sig baklänges in genom katedralens portar och hur mycket ångest han fick av det. Jag plockade upp två tärningar till och sade med ett elakt flin:

–Kvitt eller dubbelt: du dödar en man i Guds hus.

Nu vändades Leo ordentligt. Gå miste om tärningarna han just tjänat och inte få ut något för att ha tagit med sig vapnet in i Guds hus? Nej! Han tog mina två tärningar och berättade hur Don Oswald stack ned en soldat innanför tröskeln. De andra soldaterna flydde och Don Oswald stod kvar.

–Har jag så blivit en djävulens tjänare? frågade han sig själv och sprang gråtande iväg genom regnet.

Tänk på att om du inte erbjuder några ångesttärningar så kommer de andras pölar inte att fyllas på och de kommer att förlora i sina konflikter och ni får varken swashbuckling eller ångest. De andra kommer inte att ha kul och det är ditt fel. Så dingla de där ångesttärningarna!

Epilog

Nu vet du allt du behöver veta för att spela *Det sjätte inseglet*. Du vet hur man bygger upp världen med platser, hur man skapar en situation och hur man gör rollpersoner. Du vet hur man skriver ned och i spel avslöjar hemligheter. Du vet hur motståndet byggs upp för varje hemlighet som avslöjas och hur man sätter scener, inklusive introduktionsscenerna. Du vet hur konflikter fungerar, både mellan rollperson och ickerollpersoner och mellan två rollpersoner. Du vet hur man får in ångesten i spelet genom att erbjuda varandra ångesttärningar. Nu är det bara att sätta igång!

Fast erkänn, du är nyfiken på hur det gick för Lucia, Don Oswald och Lefleur. Okej, jag skall berätta, men det är inte en så rolig historia. Lucia fick ett erbjudande att hämnas på Cesarion som svikit henne. Hon smög sin in i hans tätläger för att döda honom, men kunde inte göra det. Istället roffade hon åt sig allt hon kunde, men blev upptäckt och dödad. Don Oswald tog till slut sitt straff. Han bad om förlåtelse inför Gud, lämnade kejsarkronan till Cesarion och gick i kloster. Lefleur tog tåten för revolutionsarmén, besegrade både Cesarion och Brutus och fritog Roma ... innan han mördade sin kompanjon och tog all makten för sig själv. Han krönt sig själv till kejsare och inledde ett decennielångt blodigt inbördeskrig.



Skapandet av Det sjätte inseglet

Rollspelet du håller i din hand gjordes i sin helhet på under 24 timmar, från första idé till att lägga upp boken för försäljning. Det skapades med en metod som kallas *playstorming*, som innebär att vi författare hittade på spelet medan vi spelade, och speltestade det därmed på samma gång. Samtliga spelexempel i boken är hämtade från vår playstorming-omgång. Med detta, att publicera ett spel på under ett dygn, vill vi naturligtvis säga något. Något viktigt och djupt om rollspelsindustrin och spelskapande. Men att lista ut vad det är vi försöker säga lämnar jag som en övning åt läsaren.

Är spelet det bästa sedan skivat bröd? Kanske inte, men det är komplett, det fungerar (bättre än många andra rollspel, är jag frestad att tillägga) och det är väldans roligt att spela.

Jag vill tillägna den här boken alla de fantastiska rollspel som aldrig blivit nedskrivna, aldrig blivit publicerade och kanske aldrig ens blivit spelade.

Karlskoga 22 juli 2009, 16:38





Det sjätte inseglet

ROLLFORMULÄR

.....
[Namn]

en
[adjektiv] [substantiv]

som vill
[mål]

men som pågas av
[karaktärsvaghet]



Det sjätte inseglet

ROLLFORMULÄR

.....
[Namn]

en
[adjektiv] [substantiv]

som vill
[mål]

men som pågas av
[karaktärsvaghet]



Det sjätte inseglet

ROLLFORMULÄR

.....
[Namn]

en
[adjektiv] [substantiv]

som vill
[mål]

men som pågas av
[karaktärsvaghet]



Det sjätte inseglet

SITUATIONSFORMULÄR

..... har
[Person] [handling]

och nu är det en kamp mot klockan för att

de!
[slutresultat]

