



Filip Stjernbergs

SISTA HÖSTEN

Ett parrollspel på 1000 ord där naturen slår tillbaka mot onda människor med vädermaskiner

SISTA HÖSTEN

Skrivet av Filip Stjernberg

Copyright 2019 Steel Cave Studio
www.steelcavestudio.com

Spelvärlden

Spelet utspelar sig i en snar framtid. Klimatförändringar driver megaföretag till att utveckla enorma vädermaskiner på land, till havs och i rymden. Hösten ska normalt sluta men istället så börjar den backa tillbaka för att bringa en ny sommar. Elementarer som tidigare alltid verkat i det dolda manifesterar sig nu för att bekämpa hotet innan modernatur vaknar för att utbringa sin vrede, en händelse som skulle innebära slutet för mänskligheten.

Elementarer

En elementar är ett abstrakt väsen som finns överallt och har för människan övernaturliga krafter. Det är inte förens nu som deras existens visar sig.

Spelledaren

En spelare tar på sig rollen som spelledare. Denna beskriver händelser genom ord, text och bild som utvalda måste hitta en lösning på och genom improvisation gestaltar alla personer de träffar på.

Exempel:

Spelledaren hittar på och berättar för de andra spelarna att parabolantennor byggs på ett fält utanför stan, de används för att styra vädermaskiner i rymden. De utvalda måste hitta ett sätt att stoppa detta, hur är upp till dem.

Spelarna – De utvalda

Resterande spelare tar i par på sig rollen som en utvald. När spelet startar så är den utvalda en vanlig människa i vilken en elementars väsen just har manifesterat sig, detta börjar som en uppenbarelse för människan som hör en allt starkare inre röst. En spelare gestaltar människan och den andra elementaren, två viljor låsta i samma kropp.

Allteftersom elementaren blir starkare så förändras den mänskliga kroppen och blir till slut något som skulle kallas ett monster. Spelarna kan när som skifta mellan mänsklig- och elementarform. Förmågan att skifta är direkt kopplad till hur väl de två spelarna är överens eller inte, om de är i synk så går detta enkelt men om de är i konflikt så kan det vara mycket svårt och i värsta fall fastnar den utvalda i den ena eller andra formen.

Exempel på elementarformer:

Nivå 2 Vatten + nivå 2 Grönska, ett träskmonster.

Nivå 2 Vatten, en människa som börjar få fjäll.

Nivå 3 Vatten, en humanoid fisk-människa hybrid.

Nivå 4 Vatten, ett akvatiskt monster.

Formulär

Varje utvald beskrivs på medföljande formulär, fyll tillsammans i allt.

Mänsklig spelare		Yrke (HT)	
Elementar spelare		Slut	
Utvald, människa (niv 1)			
1			
Utvald, elementar (niv 2-4)			
2			
3			
4			
Kraft	Mod	Brä på (HT)	Ölöp på (HT)
Kraft	Mod	1	1
Rörelser	Mod	1	1
Värme	Mod	1	1
Tyngd	Mod	1	1
Vind	Mod	2	2
Vatten	Mod	1	1
Ljud	Mod	1	1
Grönska	Mod	1	3

Krafter

En utvald börjar utan krafter. Efter varje spelmöte så ska spelarna lägga ett poäng i en kraft som då blir starkare för varje nivå, men detta ändrar även den utvalda fysiskt. Krafter kan blandas som spelarna vill och kombineras för att få nya effekter. Effekterna som beskrivs nedan är riktlinjer, det är upp till spelarna att hitta kreativa sätt att använda dessa. Spelledaren bör uppmuntra men kräva bra motiveringar och hålla riktlinjerna.

Krafter över nivå 1 kan bara användas när spelaren är i sin elementarform vars utseende följer vilken nivå som används och är som mest extrem vid nivå 4.

Kraft	Nivå
Ljus	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Mörker	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Värme	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Kyla	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Vind	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Vatten	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Jord	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Grönska	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Kraft	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Nivå 4
Ljus	Lysa upp ett rum till dagsljus	Blända människor och djur	Starkt sken som kan förblinda och bränna hud	Ljusstråle koncentrerat till en kraftig laser
Mörker	Göra ett rum svart som natten	Framkalla natten helt och hållet	Försvaga ljus från artificiella källor	Kontrollera skuggor även om inget kastar dem
Värme	Höja temperaturen i ett rum	Smälta ett handtag	Bränna ner ett träd	Smälta en bil
Kyla	Sänka temperaturen i ett rum	Frysa ett glas	Frysa en bil	Frysa en liten sjö
Vind	Framkalla kraftig vind	Levitera människa	Levitera bil	Framkalla en tornado
Vatten	Kontrollera vatten efter vilja	Frambringa kraftigt regn	Föröka mängden vatten	Högtrycksvattenstråle som flyttar flera ton eller skär genom stål på kort avstånd
Jord	Få ett föremål att vibrera kraftigt	Omforma ett föremål	Förstöra ett föremål	Omvandla ett material till ett annat
Grönska	Få växter att frodas eller vissna	Få växter att röra sig	Få rötter att växa till meterlånga armar	Växa frö till ett stort träd

Konfliktresolution

Alla konflikter, dvs. där rollpersonerna riskerar att bli skadade eller misslyckas med betydande konsekvenser, ska ses som väldigt svåra om de inte använder list eller krafter. En spelare avgör utgången på en konflikt genom att slå 2T6. Varje utfall på 4, 5 eller 6 ger ett lyckande, det krävs minst ett lyckade för att vinna konflikten och spelledaren beskriver vad som händer.

Saker den utvalde är bra på ger +1T6, saker den utvalda är dåligt på ger -1T6.

Bra på (+1T6)	Dålig på (-1T6)
.	.

Spelledaren kan ge ytterligare tärningar om spelarna ger bra förklaringar till varför denna de har fördel utifrån sin utvaldas yrke, bakgrund, kontakter osv.

Exempel:

Lisa vill bryta sig in i universitetet där de tror att företaget anlitar elever för att forska på nya vädermaskiner, genom att byta till elementarform och smälta dörrlåset på baksidan. Kalle håller inte med, risken att åka dit är stor, spelarna är i en konflikt.

Båda slår 2T6, spelledaren ger Kalle +1T6 för att de är i människoform och han styr den: Kalle slår 1, 3, 5 och Lisa 4, 6. Lisas vilja sker.

Skador

Skador kryssas i på formuläret och återfås efter varje spelmöte, utvalda läker snabbt men vid 5 skador så dör de.

Exempel

Misshandlad 1 kryss. Skjuten 3 kryss.

Yrke (+1T6)	
Skada	□ □ □ □ □

Uppdrag

Varje spelmöte fokuserar på att utföra ett uppdrag men bör samtidigt handla om att ta hand om sina mänskliga liv och hålla sina elementarer hemliga för myndigheter.

Exempel

Förhindra bygget av eller förstöra vädermaskin. Rekrytera hjälpredor. Hjälpa andra elementarer. Skydda människor från aggressiva elementarer. Gömma sig från företagssoldater/agenter/polisen.



SISTA HÖSTEN

STEEL CAVE STUDIO