

Wilhelm Person

# FENOMENET

## Introduktion

Fenomenet är ett spel för fyra spelare om vanliga människor som helt oväntat får superkrafter. Även om det förekommer hjältemod så tenderar spelet mot mörkare berättelser om makt, rädsla, galenskap och vilket pris förändringen kräver.

Tänk på några av människorna runt omkring dig och föreställ dig att de plötsligt utvecklade övermänskliga förmågor. Vad tror du de skulle göra? Skulle de bli hjältar? Skurkar? Vilka eller vad skulle hindra dem?

Det här spelet handlar om dessa frågor och om människorna som får superkrafter, bara så där, som blixtnär från klar himmel. Vad kommer de göra när de kan göra vad som helst? Vad är viktigt för dem? Vad kommer de åstadkomma innan deras tid är ute?

En spelare kommer spela rollen som hjälten medan de andra spelar olika krafter i hjälten liv. För ett längre spel kan ni skapa varsin hjälte, och turas om att spela rollen som huvudperson.

### Många tack till:

Joakim Bursell, Amanda Wikström Bäck och Christoffer Lundberg för deras hjälp med speltest.

Joel Nordström och Jonathan Walton för deras hjälp med att göra spelet läsbart.

Anders Bohlin som översatte tillbaka från engelska till svenska.

© Wilhelm Person 2012

wilper.wordpress.com

## Hur man spelar Fenomenet

Följande avsnitt kommer förklara hur man förbereder och spelar en omgång av Fenomenet.

### Skapa grunden för er berättelse

Börja med att diskutera vilken slags miljö ni vill att er berättelse ska utspela sig i. Kanske vill ni utforska någon historisk epok, göra en alternativhistorisk version av någon händelse, eller spela i en helt påhittad värld. En nutida storstad som ingen av er någonsin har besökt är också ett bra val.

Nästa steg är att bestämma vilket fenomen ni vill ha. Fenomenet är orsaken till superkrafterna och, i slutändan, det stora hotet som hjälten kommer ställas inför. Kom ihåg att oavsett varifrån fenomenet kommer ifrån, hur det sprider sig, vilka det påverkar, eller vilka krafter det ger, så kommer de som förändras förr eller senare bli monster som utgör ett hot mot allt som är gott och mänskligt.

Fenomenet skulle exempelvis kunna vara en utomjordisk fiendes vapen som sprids över jorden genom ett spektakulärt meteorregn. Bara en bråkdel av de som bevittnade händelsen blir påverkade, men dessa få förvandlas stegvis till fruktansvärda varelser av svart kristall, starka och osårbara. När tiden är inne och deras sinne tagits över av kristallpesten kommer de bli förtrupp för den utomjordiska invasionen.

Fenomenet skulle också kunna vara en förbannelse som vilar över en uråldrig grav. När förseglingen bryts under en utgrävning och arkeologerna börjar utveckla mystiska krafter är det bara ett förebud för den onde häxkungens återkomst.

Kanske fenomenet är en egendomlig svamp, Moder Jords slutgiltiga vapen mot mänskligheten som försöker förgöra henne. Den sprider sig från människa till människa och ger först överlägsen styrka och vighet när kroppen lägger i överväxeln. I nästa stadium förvandlas alla smittbärarna till mordiska galningar, naturens ovetande soldater som sprider nya färska sporer där de drar fram.

Kanske Dracula har sovit i generationer och de som är drabbade av hans förbannelse har gömt sig i skuggorna. Nu när mästaren är på väg att återvända börjar hans hantlangare att rekrytera soldater inför det slutliga kriget mot människorna, och sprider sin vampyrism i en oroväckande takt.

Skapa en egen miljö och ett eget fenomen innan ni börjar spela eller vidareutveckla någon av ovanstående om de känns inspirerande eller om ni har ont om tid.

### Fördela de fyra rollerna

I Fenomenet tar sig alla fyra spelarna olika roller. Monstret sätter de flesta scenerna, Fienden spelar fientliga spelardarpersoner och Människan spelar vänliga spelardarpersoner. Tillsammans gör de allt det som spelledaren brukar göra i klassiska rollspel.

Den kvarvarande rollen, Hjärten, är huvudpersonen. Man kan se det som ett slags omvänt rollspel, med flera spelare och bara en spelare.

Det är enklast att spela en historia med bara en Hjärte så gör det första gången ni spelar. Om ni vill prova att spela alla fyra rollerna i samma spelomgång så kan ni rotera eller byta roller mellan de olika spelfaserna.

Man kan spela längre och mer omfattande omgångar där alla spelarna turas om att spela var sin Hjärte i en berättelse med flera olika huvudpersoner. I sådana berättelser är det praktiskt att alltid ha Fienden på den nuvarande Hjältens vänstra sida, Människan på den högra, och Monstret mitt emot. När det är dags för nästa spelare att spela sin Hjärte så roterar man bara rollerna så att man behåller samma mönster. Håll berättelserna i synk genom att inte gå vidare till nästa fas förrän alla Hjältar är redo. Varje extra Hjärte i spelet lägger till ungefär två timmar i speltid till de tre till fyra timmarna som krävs för att spela igenom en omgång med bara en Hjärte.

### Spela igenom de fem faserna

Berättelsen är indelad i fem faser som var och en har sin egen känsla eller stil. Faserna delas i sin tur in i scener. Spelet går från en fas till nästa genom att den som spelar Hjärte kryssar i rutorna på rollformuläret. Varje fas innehåller i regel flera scener.

I den första fasen, prologen, har Hjärten inte fått några superkrafter än. I takt med att berättelsen går framåt kommer att Hjärten bli kraftfullare, men världen kommer samtidigt bli mer och mer fientlig och mörk.

Resten av spelet förklaras på spelbladen där det finns mer detaljerade instruktioner till varje spelare. Det är bra att ha dem lösa och till hands när ni ska spela. Om du inte vill klippa i boken kan du ladda ner hjältens formulär och tidsaxeln från [nordnordost.se](http://nordnordost.se) och [wilper.wordpress.com/the-phenomenon/](http://wilper.wordpress.com/the-phenomenon/) och skriva ut.

## De fem faserna

Placera det här bladet någonstans där alla kan se det. Det kan vara bekvämt att använda en spelpjäs för att markera vilken fas berättelsen är i.

### Prologen – hotnivå 0

Prologen utspelar sig innan Hjälten kommer i kontakt med fenomenet. Spela scener som visar Hjälten i livet som det var innan. Prologen är också ett tillfälle för spelarna att lära sig hur man sätter scener och tolkar tärningsslag.

### Den mystiska fasen – hotnivå 0

I den mystiska fasen är fenomenet ännu till stor del outforskat. De som blivit påverkade är få till antalet och kanske väldigt utspridda. De kan vara fruktade av vissa, tillbes av sekter, eller kanske bara håller sig gömda från allmänhetens ögon. Innan den här fasen bestämmer Hjälten det mål hen kommer att arbeta mot under berättelsens gång.

### Den kalla fasen – hotnivå 1

I den kalla fasen så har fenomenet blivit känt av allmänheten. Det första monstren har dykt upp och folk skyr, förföljer eller jagar de som är påverkade av fenomenet eftersom man fruktar att de också ska förvandlas till monster.

### Krigsfasen - hotnivå 2

Mänskligheten är i krig med monstren. Samhället faller sönder. Vilken sida i konflikten kommer Hjälten och de andra påverkade att välja?

### Epilog

Hjältens öde är beseglat. Spelarna kan spela en eller några få avslutande scener för att knyta ihop berättelsens lösa ändar.

# Hjälten

Vad heter du?

Vem är du?

Vad är det du måste göra? (Välj före den mystiska fasen)

## Fysisk förändring

Prologen

Den mystiska fasen  1

Den kalla fasen  2   3

Krigsfasen  4  5  → MONSTER

Epilog

## Psykisk påfrestning

→ VANSINNING

## Framsteg

→ NÅR MÅLET

## Superkrafter:

1.

2.

3.

4.

5.

## Hjältens instruktioner

Din roll är Hjälten: du är berättelsens huvudperson.

När Hjälten gör saker för att komma närmare sitt mål så rullar du tärningarna, men de andra spelarna tolkar resultatet.

Du håller reda på berättelsens fortskridande med hjälp av Hjältens rollformulär.

### Rutor och spelets slut

Rollformuläret har tre grupper med rutor att kryssa i.

Fysisk förändring visar hur mycket makt fenomenet har gett dig. Den ökar när du slår sexor. När du kryssar i en ruta med ett nummer i får du en ny superkraft. Det högsta numret du kryssat för är din nuvarande kraftnivå. Så snart den sista rutan i en rad är kryssad går berättelsen vidare till nästa fas. Om den allra sista rutan kryssas så förtärs du av fenomenet och förvandlas till ett monster och är oförmögen att någonsin nå ditt mål.

Psykisk påfrestning visar hur det som händer dig driver dig till vansinne. Den ökar när du slår ettor. Varje ökning ger dig också en tärning du kan använda för att öka din chanser till framgång. Använd dem genom att rita en cirkel runt rutor du redan kryssat: du får en extra tärning för varje ruta. Om den sista rutan kryssas så har fenomenet drivit dig till vansinne och fått dig att tappa kontakten med verkligheten, eller kostat dig ditt liv, vilket hindrar dig från att nå ditt mål.

Den sista gruppen rutor mäter dina framsteg mot ditt mål. Den ökas varje gång du slår för en handling och lyckas. Om den sista rutan kryssas har du nått ditt mål.

### Hur du slår och läser tärningarna

1. Innan du slår måste du säga vad huvudperson har för avsikt genom att använda frasen ”Jag vill [...]” När du gör det, ta en tärning.
2. Om du använder superkrafter, lägg till tärningar motsvarande din nuvarande kraftnivå. Du kan bara ta de här tärningarna en gång per slag även om du använder flera superkrafter på samma gång.
3. Om du har kryssat för några rutor för psykisk påfrestning kan du välja att ta tärningar för dem, en tärning per ruta du ringar in, men

dessa tärningar är förbrukade så fort du har använt dem.

Rulla alla tärningarna samtidigt och sortera dem i ordning, högt till lågt. För varje sexa du slår, kryssar du i en ruta på mätaren för fysisk förändring. För varje etta du slår, kryssa i en ruta på mätaren för psykisk påfrestning.

Ta sedan bort ett antal tärningar motsvarande hotnivån för nuvarande spelfas, börja med den högsta tärningen. Det högsta kvarvarande tärningen avgör om handlingen lyckas eller inte.

De andra spelarna berättar vad effekten av slaget blir. Om handlingen lyckas så kryssar du en ruta på mätaren för framsteg mot ditt mål.

### Före den mystiska fasen

När den mystiska fasen börjar kommer de andra spelarna fråga dig vad du har för mål. Vid det laget borde du hunnit få en känsla för vad som driver Hjälten.

Målet är det som du kommer kämpa för att uppnå under spelet. Det kommer ha stor betydelse för spelet och berättelsen. Ju mer storslaget ditt mål är, desto mer episk kommer er berättelse bli.

Om du väljer ett mål där Hjälten drivs av sin kärlek till någon eller något så kommer den kärleken att bli central för berättelsen. På samma sätt kommer ett mål kopplat till ilska, rädsla, girighet eller hat att leda till en mörkare berättelse där Hjälten känns mer som en skurk i slutet.

## Fiendens instruktioner

Din roll är Fienden: du spelar människor som är fientliga mot Hjälten och beskriver främlingar och platser som är obekanta.

Om någon av de andra spelarna introducerar eller beskriver sådana element har du sista ordet om ifall de passar berättelsen eller inte, utifrån hur den sett ut hittills.

### När Hjälten slår tärningarna

När Hjältens spelare slår tärningarna för att ta sig närmare sitt mål berättar du effekten av de slag där den högsta kvarvarande tärningen är en etta eller en fyra (efter att tärningar för hotnivån tagits bort).

**På en etta: "Nej, och ..."** – Hjälten misslyckas med handlingen och något annat relaterat till situationen går också på tok för Hjälten, eller någon nära honom. Det är ett påtagligt bakslag i Hjältens strävan mot sitt mål.

**På en fyra: "Ja, om ..."** – Hjälten lyckas med handlingen förutsatt att hen gör någon sorts uppoffring. Det kan vara nåt litet och obetydligt så länge som det kommer tillbaka för att förfölja Hjälten i ett senare skede. Det kan också vara något större och viktigare som rör den nuvarande situationen. Fresta Hjälten med framgång om hen är villig att svika sina ideal eller vänner. Om Hjälten inte är villig att betala ditt pris så misslyckas handlingen.

**Om hjälten slog några ettor** drabbas hen av psykiska påfrestningar eller skada, även om ettorna inte påverkade slagets resultat. Du får berätta en kort sekvens i form av en tillbakablick, vision eller mardröm. Du kan låta sekvensen utveckla sig till en hel scen och låta hjälten kämpa vidare mot sitt mål och slå tärningar som vanligt.

### Före krigsfasen

Ge en kort introduktion till de andra spelarna om samhällets tillstånd och hur världen kring Hjälten ter sig. Hur går det för mänskligheten i kriget mot monstren som fenomenet har skapat? Hur håller man monstren i schack? Finns det några säkra tillflyktsorter kvar?

## Människans instruktioner

Din roll är Människan: du spelar alla som är vänligt inställda till Hjälten och beskriver alla platser som är bekanta.

Om någon av de andra spelarna introducerar eller beskriver sådana element har du sista ordet om ifall de passar berättelsen eller inte, utifrån hur den sett ut hittills. Skjut gärna in detaljer om saker som är under din kontroll.

### När Hjälten slår tärningarna

När Hjältens spelare slår tärningarna för att ta sig närmare sitt mål berättar du effekten av de slag där den högsta kvarvarande tärningen är en trea eller en sexa (efter att tärningar för hotnivån tagits bort).

**På en trea: "Nej, om inte ..."** – Hjärte misslyckas med handlingen om hen inte gör ett offer. Det bör vara ett svårt val att göra och betydelsefulla saker som offras: viktig utrustning, relationer till människor hen bryr sig om, och så vidare. Om Hjärten inte är villig att betala dit pris så misslyckas handlingen.

**På en sexa: "Ja, och ..."** – Hjärten lyckas med handlingen och ytterligare något bra händer utöver det Hjärten försökte åstadkomma. Det kan röra Hjärten själv eller någon hen bryr sig om. Ge Hjärten ett riktigt lyft: det här är ett segerögonblick!

**Om hjälten slår några sexor** så stärker fenomenet sitt grepp om Hjärten, även om sexorna inte påverkade slagets resultat. Kryssa en ruta i mätaren för fysiska förändringar för varje sexa. Om det står en siffra i någon av rutorna som kryssas så får Hjärten en ny superkraft, och det är du som väljer vad denna kraft är. Välj en kraft som passar berättelsens tema. Ta en från listan nedanför, eller hitta på en ny:

- Stanna tiden eller resa i tiden
- Låka skador genom handpåläggning
- Osårbarhet
- Superstyrka
- Flygförmåga
- Skjuta dödsstrålar från ögonen
- Förvandla sig till en robot eller ett djur
- Teleportering
- Osynlighet
- Få saker att brinna
- Ta folks utseende genom att röra vid dem
- Förvandla händerna till insektslika klor
- Hypnos

### Under prologen

Var uppmärksam under prologen. När alla har förstått hur mekaniken med tärningsslag och berättande fungerar så kan du flytta spelet vidare till en mystiska fasen genom att ge Hjärten sin första superkraft och kryssa den första rutan på mätaren för fysisk förändring. Det gör så att berättelsen inte fastnar i prologen bara för att Hjärten inte slår några sexor.

### Före den mystiska fasen

Ge en kort introduktion till de andra spelarna om samhällets tillstånd och hur världen kring Hjärten ter sig. Hur har andra som påverkats av fenomenet reagerat? Vilka känner till fenomenet? Vilken attityd har de mot de som blivit påverkade?



## Monstrets instruktioner

Din roll är Monstret: din huvudsakliga uppgift är att sätta scener som utmanar Hjälten, men du kan också spela mindre biroller i berättelsen. Kom ihåg att du är berättelsens regissör snarare än Hjältens motståndare.

Håll utkik efter Hjältens svaga sidor och utnyttja dem. Du kan be Människan och Fienden om hjälp att komma på och sätta scener om du vill.

Börja varje scen med en fråga till Hjälten. Undvik enkla ja eller nej-frågor och använd frågorna för att försätta Hjälten i intressanta situationer. En bra fråga har ett svar som säger nåt om Hjälten. Exempelvis: ”Varför skickade du iväg din fru till sommarhuset innan du bjöd in grannarna?”

När en scen börjar bör alla veta:

1. När den utspelar sig.
2. Var den utspelar sig.
3. Vilka som är närvarande.

En scen slutar när Hjälten har slagit tärningarna och konsekvenserna av handlingen har etablerats, eller när du känner att det är dags att gå vidare till nästa scen.

### När hjälten slår tärningarna

När Hjältens spelare slår tärningarna för att ta sig närmare sitt mål berättar du effekten av de slag där den högsta kvarvarande tärningen är en tvåa eller en femma (efter att tärningar för hotnivån tagits bort).

**På en tvåa: ”Nej, men ...”** – Hjälten misslyckas med handlingen men något annat positivt (sett ur Hjältens synpunkt) inträffar. Du kan använda det här för att plantera ledtrådar eller ge en föraning om kommande scener eller händelser.

**På en femma: ”Ja, men ...”** – Hjältens lyckas med handlingen men något annat går snett, antingen för Hjälden eller någon på hans sida. Du kan använda det här för att göra Hjältens liv mer komplicerat, eller kanske för att lägga till ett intressant sidorspår till huvudberättelsen.

### Inled prologen

Hjälp till med rollpersonsskapandet genom att fråga ”Vad heter du?” och ”Vem är du?”. Ställ följdfrågor utifrån svaren om det behövs.

### Före den mystiska fasen

Fråga Hjälden ”Vad är det du måste göra?” i början av den mystiska fasen, och be om detaljer eller förtydliganden om det behövs. På så vis förstår alla vad Hjältens mål är och därmed vad berättelsen kommer handla om.

### Före den kalla fasen

Ge en kort introduktion till de andra spelarna om samhällets tillstånd och hur världen kring Hjälden ter sig. Samhället har börja frukta fenomenet och de som blivit påverkade, men hur tar sig denna fruktan uttryck?