

# Götterdämmerung

## ATT SPELEDA GÖTTERDÄMMERUNG

Författat av Anders Jacobsson © RiotMinds 2005

Det finns en hel del att tänka på när du ska spela Götterdämmerung. Här nedan följer några tips anknutna till systemet och till stämningen.

### Systemet

Götterdämmerungs spelsystem är dödligt, kombinationsslagen kan innebära många modifikationer och intrycksfunktionen kan vara svår att förstå.

### Dödlighet

Systemet är skapat så att skadan en person får är flexibel; den kan antingen bli liten eller stor och det hela beror på slumpen. Alla skjutvapen gör stor skada och att bli träffad av en kula innebär i de flesta fall att rollpersonen kommer att dö eller bli mycket svårt skadad. En dolk däremot gör inte alls lika mycket skada och ett dolkstick kan de allra flesta överleva. De flesta spel fungerar på detta sätt. Vad som gör systemet dödligt är att de flesta vapen också kan orsaka en blödning. Denna blödning leder obönhörligen till döden om den skadade inte får hjälp (1 KP var tredje SR). Det innebär att även en dolk kan vara ett dödligt vapen även om döden inte inträffar genast. Närstridsvapen kan pareras, men det kan inte avståndsvapen. Således är alla former av avståndsvapen otroligt farliga. De enda sätten att vara relativt säkra i en strid med avståndsvapen är ifall personen är i skydd eller i delvis skydd och har fördjupningen Kombination. Det är därför oerhört viktigt att förmedla dödligheten till spelarna så att de inte deras rollpersoner rusar in i dödens käftar och sedan blir besvikna över resultatet.

### Kombinationsslag

I Götterdämmerung används kombinationsslag. Ett kombinationsslag innebär att du kombinerar ett antal värden för att utvärdera chansen att lyckas (CL). I grunden består kombinationen av basen (GV), färdighetsvärdet (FV) och färdighetsmodifikationer (OM och SiM). Till en början kan det vara väldigt krångligt att hålla reda på alla värden och det kan därför vara allra bäst att ignorera färdighetsmodifikationerna till du och resten av spelgruppen kan systemet tillräckligt bra. Genom att sedan använda dig av fördjupningar till färdigheterna introducerar situationsmodifikationer automatiskt i spelandet. När ni förstått hur färdighetssystemet fungerar är det dags att introducera hur olika objekt och situationer kan påverka ett färdighetsslag.

### Intryck

Att kunna ge ett gott intryck i Götterdämmerung är viktigt. En person som gjort gott intryck kan lättare få hjälp och en person som gjort dåligt intryck kan få mer problem än önskat. En viktig del är dock att kunna göra skillnad på färdighetsslag och intrycksslag. Intrycksslaget består i de flesta fall av ett hopkok av olika färdighetsvärden, grundegenskaper eller andra modifikationer medan färdigheter alltid är systematiserade så som beskrivs under Kombinationslag ovan. Dessutom används färdigheter i många fall för att påverka omgivningen i helhet, medan intrycket påverkar en specifik person. De två färdigheter som kan vara svårast att skilja från intryck är färdigheterna Retorik och Förklädnad, eftersom de i många fall är starkt knutna till vilket intryck personen gör. Men här är det viktigt att veta att intrycket är något som sker efter att rollpersonen upptäckts men innan kommunikation. Tänk dig att en rollperson stiger in i en sal, vandrar fram till en SLP och därefter försöker övertala honom att avstå från en uppgift. När rollpersonen stiger in i salen har han upptäckts och då kan det vara väsentligt att slå färdighetsslag för färdigheter som Etikett, Undre världen eller Förklädnad, helt beroende på situationen. Dessa färdighetsslag används oftast för att skapa eller ändra en rollpersons grundintryck. När personen sedan vandrar fram för att kommunicera med SLPn så slås ett intrycksslag (baserat på grundintryck, väsentliga färdigheter och andra modifikationer). När rollpersonen börjat kommunicera med SLPn är det dags för rollspelande och eventuellt ett Retorikslag. Exempel: Gerard vill övertyga tjuvkungen Rinaldo att dra tillbaka ett mördarkontrakt. Gerard har klätt ut sig till en typisk rånmördare med färdigheten Förklädnad. När han stiger in i tjuvnästet är Gerard redan förklädd. Ett lyckat slag innebär att tjuvarna där tror att Gerard är en rånmördare. Han stiger fram till Rinaldo för att börja prata. Gerard slår ett intrycksslag (FV i Undre världen + FV i Förklädnad) för att se hur Rinaldo reagerar på Gerard. Ett misslyckande här innebär inte att Rinaldo börjar tvivla på att Gerard är en rånmördare utan bara att han inte är så inställsam på grund av det dåliga intrycket Gerard gjort. Sedan försöker Gerard att övertala Rinaldo med färdigheten Retorik (som givetvis är påverkad av hur intrycksslaget gick).

Märk väl att intrycksslag BARA behövs användas i väsentliga fall: då rollpersonerna möter nyckelpersoner i äventyr. Det är bara onödigt och tidskrävande att slå ett intrycksslag för varje person rollpersonerna stöter på. Det är därför grundintrycket finns.

## Stämningen

Stämningen i Götterdämmerung handlar snarare om intriger och byxängest än om strid och monster, att kunna förstå att less is more, och att hitta bra källmaterial och musik för att skapa en färgrik spelvärld.

### Intriger och byxängest

Götterdämmerung erbjuder alla möjliga spelmoment: utforskning, hovintriger, skräck, strid, romans, underklasskamp, häxjakt med mera. Möjligheterna för stämningen som du vill skapa är oändliga. Spelets kärna handlar dock delvis om den smygande skräcken av det mörka och okända, det som bara framkommer av vidskepliga seder och som samhället försöker att rationalisera bort; delvis om maktkampen i samhället: skismen mellan vetenskap och religion, hemliga sammanslutningars försök att kontrollera staten och ekonomin, underklassens kamp för rättigheter och överlevnad. Det gäller för rollpersonerna att försöka skaffa kunskap för att överleva, snarare än att kunna slå eller skjuta sig fram. Genom kunskapens förvärvande kan de överkomma de mörka krafter som rör sig i bakgrunden och veta vem som försöker lura vem. Sådan kunskap kan antingen leda till övernaturlig makt eller galenskap... eller både ock. Men den som vet för mycket går inte heller säker...

### Less is more

Less is more innebär enkelt förklarat att: genom att avslöja så lite som möjligt erhålles en större effekt än om allting avslöjas för vad det verkligen är på en gång. Exempel 1: rollpersonerna får i uppdrag att döda en vampyr och på slutet av äventyret dödar de en vampyr; exempel 2: rollpersonerna attackerar av en stor vargliknande humanoid (en lykantrop) som försöker döda dem med sina klor; exempel 3: rollpersonerna får i uppdrag att lösa mordet på tre unga flickor i en holländsk by; exempel 4: rollpersonerna attackerar i nattens mörker när något kastar sig över dem och försvinner in i skuggorna lika snabbt som den kom, efter att en av rollpersonerna har märken av eller fått sin bröstorg uppsliten av vad som inte kan vara annat än klor. I exempel 1 ovan avslöjas det direkt att rollpersonerna är ute efter en vampyr. Bara en sådan sak förtar den mystiska stämning som kan byggas upp av att rollpersonerna inte vet vad som har hänt, jämför med exempel 3. När rollpersonerna överfalls av en onaturlig varelse (vilket inte borde hända hela tiden) är det viktigt att de inte verkar som om rollpersonerna har omnipotent perception (eller kan agera som ett strike team med kollektivt medvetande). Med detta menas att rollpersonerna inte alltid bör förstå vad det är som händer mitt framför deras ögon. Jämför exempel 2 där insikten är fullständig med exempel 4 där rollpersonerna inte riktigt förstår vad som händer förrän det redan har hänt. Ju mindre rollpersonerna (och spelarna) vet, desto mer skrämmande blir det.

### Källmaterial och musik

Götterdämmerung utspelar sig på 1700-talet och även om rollspelet inte gör anspråk på att vara historiskt korrekt kan det finnas både inspiration och stämning att hämta från historisk litteratur och konst. Det räcker oftast med att hitta detaljer för att skapa en stämningsfull

atmosfär. Hur används kyrkklockan? Vilken är käppens funktion? Spinnrockens funktion och vanlighet, är bara ett fåtal exempel över hur man kan skapa stämning genom att förklara närvaron och funktionen av några förekommande fysiska föremål i samhället. Det absolut bästa stället att införskaffa sådan information är på biblioteket. På nätet finns även där ett par bra källor att utgå ifrån:

#### Internet

Internet Modern History Sourcebook:

<http://www.fordham.edu/halsall/mod/modsbook.html>

Eighteenth-Century Resources:

<http://andromeda.rutgers.edu/~jlynch/18th/index.html>

18th Century History:

<http://www.history1700s.com/>

Gustavs skål:

<http://www.gustafsskal.nu/>

18th Century Costume Resources Online:

<http://www.costumes.org/history/100pages/18thlinks.htm>

För att skapa stämning kan du använda dig av musik, antingen genuin 1700-talsmusik eller av annan stämningsskapande bakgrundsmusik. Om du inte har någon aning om vilka kompositörer som var aktuella under 1700-talet följer här nedan en kort lista på några av dem. Till bakgrundsmusik är det oftast enklast att använda sig av klassisk musik eller passande soundtracks. Nedan följer även ett par rekommenderade soundtracks för att skapa stämning.

#### Kompositörer:

Antonio Vivaldi (1678-1741)

Johann Sebastian Bach (1685-1750)

Franz Joseph Haydn (1732-1809)

George Frideric Handel (1685-1759)

Johann George Tromlitz (1725-1805)

Domenico Scarlatti (1685-1757)

#### Soundtracks:

Queen Margot - Goran Bregovic

Sleepy Hollow - Danny Elfman

Le Pacte des Loupes - Joseph Roduca

Time of the Gypsies - Goran Bregovic

Van Helsing - Alan Silvestri

The Name of The Rose - James Horner

Schindlers List - John Williams & Itzhak Perlman

Henry V - Patrick Doyle

From Hell - Trevor Jones

Bram Stoker's Dracula - Wojciech Kilar

Ninth Gate - Wojciech Kilar

Vidocq - Bruno Coulais